nr indeksu 351555 nr 11 25 maja 2000 r.

Konkursy z supernagrodami!

CLICK!

SUPERCENA 2,90 zł

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice





gry • komputery • Internet • technika • CLICK!

EXTRA
- Nowe cudo Nintendo – Game Boy Advance

SPRZĘT
- Jak kupić kartę muzyczną i później... nie ogłuchnąć?

INTERNET
- Zmieniamy Windows
- Samochody w Sieci

POŁĄCZENIA
- Wyślij sobie SMS!

TESTY
METAL FATIGUE
DOGS OF WAR

supertemat
CallBack
– tani Internet?



ATAK NAJNOWSZYCH PRZEBOJÓW

ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS

RECENZJE gier zaczynają się na str. 12

CZEŚĆ!

Witamy Was w kolejnym, już jedenastym numerze naszego pisma. Jak zapewne sami zauważycie przeglądając CLICKA!, kontynuujemy wprowadzanie kolejnych zmian, wynikających z waszych próśb i żądań (tak, takie też przysyłacie). Oczywiście, nie da się uszczęśliwić wszystkich, choć będziemy się bardzo starali...

Jednym z głośnych wydarzeń ostatnich dwóch tygodni był atak wirusa komputerowego „I love You". Zapewne i wy dużo o nim słyszeliście, a nawet być może padliście jego ofiarą. Całe szczęście redakcja CLICKA! nie odczuła przykrych skutków zarazy z Sieci, tak więc w spokoju mogliśmy zająć się przygotowywaniem nowego numeru pisma.

Drugim, równie ważnym – zwłaszcza dla graczy – wydarzeniem były odbywające się w dniach 11-13 maja w Los Angeles targi gier komputerowych E3. Na ten moment czekaliśmy bardzo długo, niecierpliwiąc się, cóż takiego przygotowali producenci (pamiętacie, ostatnio sporo premier gier zostało przełożonych na czas trwania targów). W tym numerze prezentujemy obszerną relację ze Stanów Zjednoczonych, dzięki czemu sami będziecie mogli się przekonać, jakie gry w ciągu kilku miesięcy pojawią się w sklepach i u nas (przynajmniej taką mamy nadzieję).

Poza tym, jak zwykle, przygotowaliśmy dla was świeżą porcję testów gier. Zgodnie z waszymi życzeniami ograniczyliśmy dział TIPS & TRIX. Również miłośnicy Internetu powinni być usatysfakcjonowani – dużo miejsca poświęciliśmy zagadnieniom związanym z Siecią. Jeśli nie możecie wytrzymać ani chwili bez gier, polecamy Wam dział EXTRA, a w nim opis świetnej konsolki Game Boy Color. Mamy także coś dla osób planujących modernizację komputera – aktualny cennik podzespołów komputerowych – prośba o taką rubrykę pojawiała się regularnie w waszej korespondencji...

Oczywiście to nie koniec zmian, ale to... niespodzianka. Już wkrótce CLICK! zaoferuje Wam coś naprawdę extra!

Życzymy miłej lektury!



infoCLICK! – cennik sprzętu

Orientacyjne ceny podzespołów komputerowych (okres 11 do 25 maja)*

PROCESORY	
AMD Athlon 500Mhz	1.100,00 zł
AMD K6-2 350 MHz	210,50 zł
AMD K6-2 380 MHz	240,00 zł
AMD K6-2 400 MHz	240,00 zł
AMD K6-2 450 MHz	280,00 zł
AMD K6-2 500 MHz	290,00 zł
AMD K6-2 533 MHz	425,00 zł
AMD K6-III 400 MHz	430,00 zł
AMD K6-III 450 MHz	740,00 zł
AMD K6-III 500 MHz	780,00 zł
INTEL Celeron 400	350,00 zł
INTEL Celeron 466	535,00 zł
INTEL Celeron 500	715,00 zł
INTEL Pentium II 400	770,00 zł
INTEL Pentium II 450	985,00 zł
INTEL Pentium III 450	1130,00 zł
INTEL Pentium III 500	1400,00 zł
INTEL Pentium III 550	1630,00 zł

MONITORY	
SAMSUNG 500p (15")	700,00 zł
SAMSUNG 700s (17")	1300,00 zł

KARTY GRAFICZNE	
TNT2-Vanta 32MB	400,00 zł
ATC3DS365 4MB AGP	100,00 zł
Intel i740 8 MB AGP	175,00 zł
S3 Savage 8MB AGP	180,00 zł
VooDoo Banshee 16MB	280,00 zł
VooDoo II 8 MB	230,00 zł
ASUS TNT/16MB	440,00 zł
ASUS TNT II Ultra, 32	875,00 zł
ASUS GeForce 256 32	1300,00 zł
ATI 3D+tuner TV, 4MB	700,00 zł
ATI All in Wonder 128	910,00 zł

KARTY DŹWIĘKOWE I MODEMY	
A-TREND Harmony	75,00 zł
AZTECH PCI 338 A3D	95,00 zł
Sound Blaster Live!	300,00 zł
SoundBlaster 128 Live!	500,00 zł
Modemy wewn. 56K	130,00 zł
Modemy zewn. + sekr.aut.	400,00 zł

DYSKI TWARDE, NAPĘDY CD-ROM ORAZ DVD	
FUJITSU 6,4 GB	500,00 zł
FUJITSU 4,3 GB	450,00 zł
ACER CD-ROM 40x	220,00 zł
ACER CD-ROM 54x	255,00 zł
AOpen CD-ROM 36x	190,00 zł
AOpen CD-ROM 40x	210,00 zł
AOpen CD-ROM 52x	260,00 zł
AOpen DVD 1040	660,00 zł
AOpen DVD 9624 6/24	535,00 zł
Creative Labs DVD Dxr2 + dekoder MPEG	990,00 zł
LG DVD DRD-8080B	570,00 zł

** Średnie ceny z obszaru całego kraju. Redakcja nie odpowiada za ewentualne różnice cen powstałe po wydrukowaniu pisma*

Tak ocenia CLICK!

1. INFORMACJE OGÓLNE

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry.

Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana.

Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer. Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

2. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. – wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. – wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

3. PLUSY I MINUSY

To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.

To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

4. KRÓTKIE PODSUMOWANIE

Staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

5. NASZA OCENA

Ogólna

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka. Dla ułatwienia używamy szkolnej skali ocen – od 1 do 6.

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych lub pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nadal nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

6. PO POLSKU, CZY PO ANGIELSKU?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej
PL - gra została spolszczona

7. TYP PLATFORMY

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę we wcześniejszych numerach naszego pisma.

7 | PC | PSX | N64 | DC | PL 6

CLICK! ATTACK
Świetna Akcja

1 | 2.90 zł | Wyd. H.Bauer | 1-∞ graczy

2 • Min: 486, 32 MB RAM, ciekawość świata, otwarty umysł Zal.: Pentium 166, 64 MB RAM, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6 — 5

3
Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, sprzęcie oraz Internecie
Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!
Tegojeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej

6

W numerze...





Na targach E3 narodziły się nowe gwiazdy... s. 4



MDK2 PODBIJE TWOJE SERCE s. 14



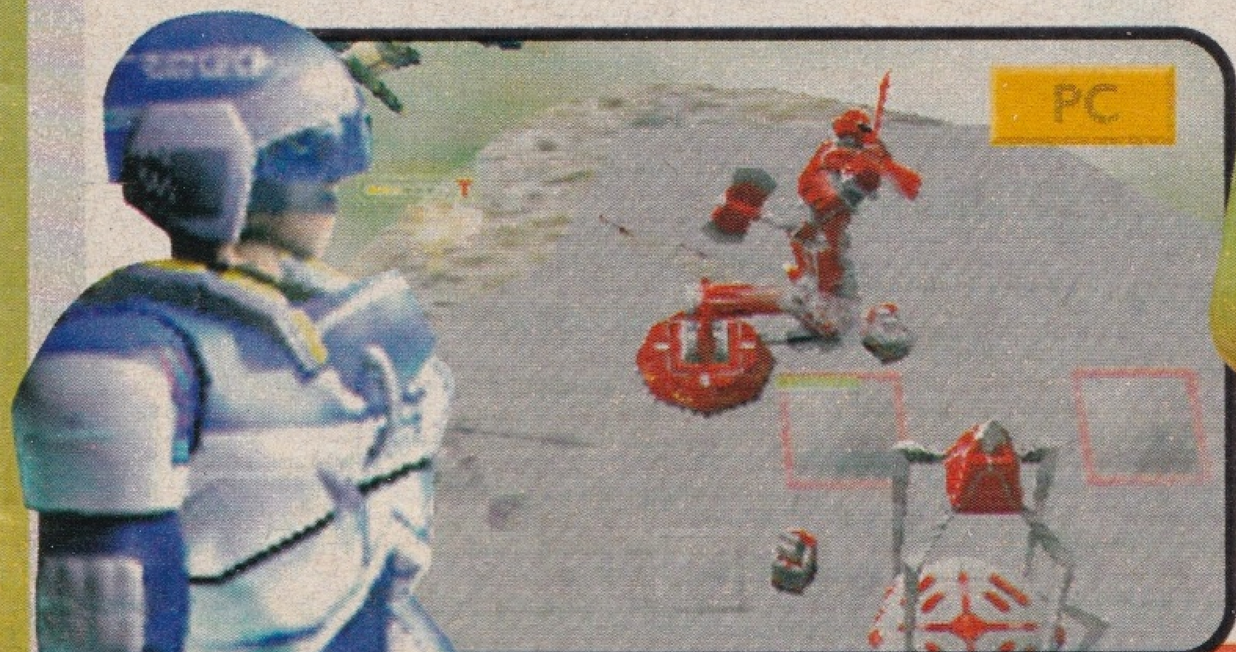
ROZBIERAMY NOWOCZESNY ŚMIGŁOWIEC s. 58



GRAND PRIX WORLD NOWE SPOJRZENIE NA F1 S. 24



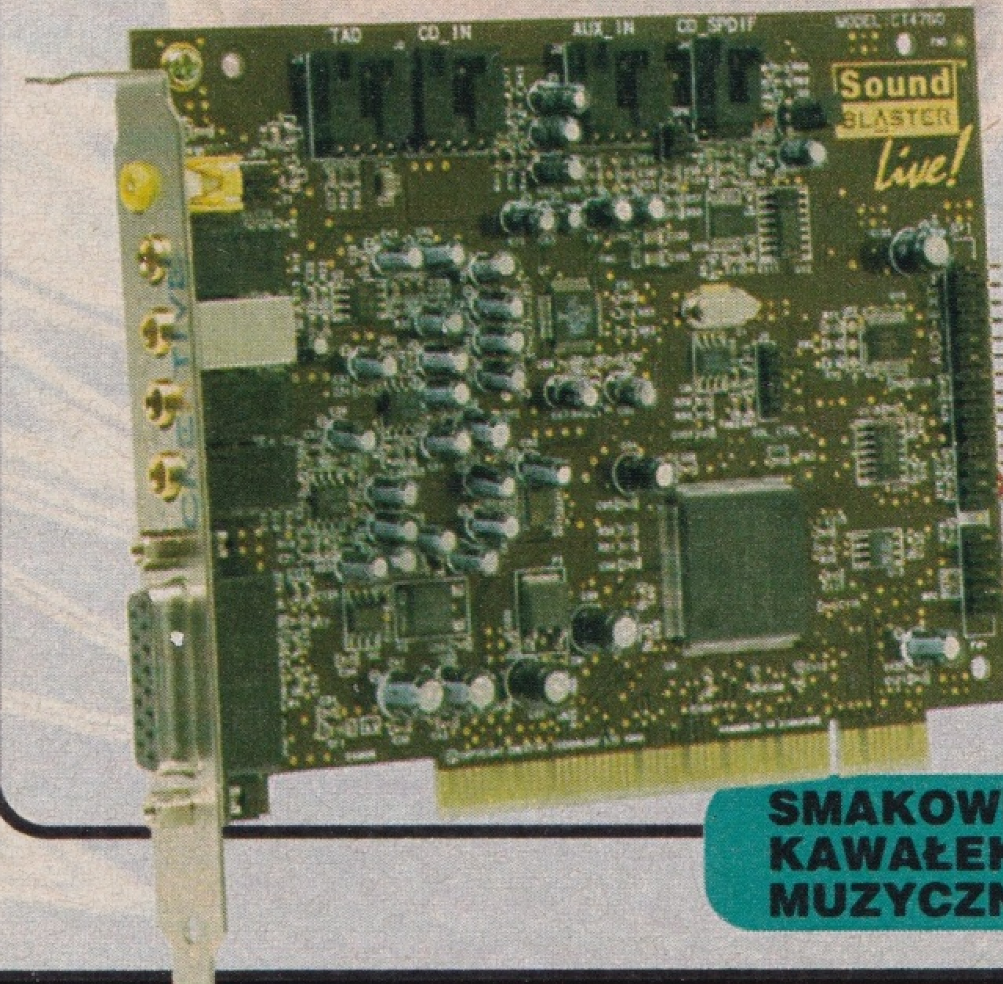
MAŁY PRZYJACIEL KAŻDEGO GRACZA s. 60



METAL FATIGUE – PRZYGODY COMBOTÓW s. 16



N.GEN RACING – WYŚCIG MIGÓW s. 27



SMAKOWITY KAWAŁEK KARTY MUZYCZNEJ S. 45

Następny numer już za dwa tygodnie 8 czerwca

Przeboje z Miasta Aniołów

Na targach Electronic Entertainment Expo, które odbywały się w dniach od 11 do 13 maja w Los Angeles, przedstawiono wiele zapowiedzi nowych przebojów komputerowych i konsolowych. W tym roku królowały wśród nich tytuły „z numerkami", bowiem producenci zapowiedzieli wiele kontynuacji znanych już przebojów

TELEGRAM

Los Angeles...stop...E3...

DWA W JEDNYM
Interplay i jego nowy oddział, Digital Mayhem, zaprezentowali demo gry, którą sami określili mianem „survial horror". RUN LIKE HELL, bo taki tytuł nosi nowy przebój, ma być połączeniem RESIDENT EVIL i ALIENS.

JAZDA NA SMOKACH
Niesamowite wrażenie zrobiło na wszystkich demo DRAGONRIDER: CHRONICLES OF PERN. Jest to adaptacja cyklu powieści Anne MacCaffrey, a jej główni bohaterowie to Smoczy Jeździec i jego wierzchowiec.

NOWY STAR TREK
Gratka dla miłośników filmów i serialu Star Trek. Teraz przygotowywana jest gra STAR TREK: DEEP SPACE NINE. W rolach głównych wystąpią oczywiście komandor Sisko, Worf i Kira. Gra będzie połączeniem akcji i przygody. Premiera jest zapowiadana na lato tego roku.

KASYNO NA EKRANIE
„Las Vegas na twoim PC". Tak brzmi slogan reklamowy najnowszego produktu Microsoft. Jest to – ni mniej, ni więcej – tylko komputerowe kasyno, a w nim: ruletka, black jack, baccarat, poker i wiele, wiele innych.

MAGE LORDS
W tej grze taktycznej gracz będzie mógł wcielić się w jednego z Lordów lub stworzyć własnego bohatera, który stanie na czele armii. Bogaty wybór jednostek wojskowych powinien zapewnić komfort w realizacji celów gry: podbojach nowych terytoriów i obronie własnych ziem.

ALONE IN THE DARK: NEW NIGHTMARE
I jeszcze jeden powrót. Tym razem Edward Carnby prowadzi dochodzenie mające na celu wyjaśnić okoliczności śmierci jego przyjaciela, Fiskego. Ślady zbrodni doprowadzą go na nawiedzoną Wyspę Cienia...



Zaprowadzić komunizm na całej Ziemi! – oto najważniejszy rozkaz, jaki otrzymał komandos sowieckiego Specnazu przyszłości

Red Alert 2

Strategia

PC | PSX | N64 | DC

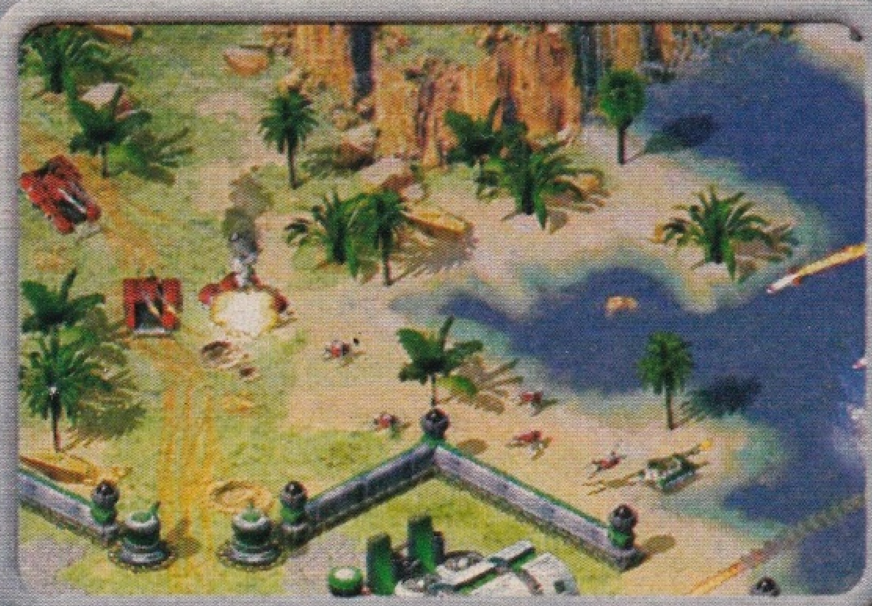
Premiera: październik 2000

Pierwsza część RED ALERT przedstawiała alternatywną historię Europy, kiedy nie było II Wojny Światowej, a Europa została zaatakowana przez Związek Radziecki. Co zatem nowego znajdzie się w drugiej części? Zmiany nie będą tak rewolucyjne, jak w przypadku C&C: TIBERIAN SUN. W stosunku do pierwszej części, w RED ALERT 2 pojawi się poprawiona grafika, a budynki i jednostki wojskowe charakteryzować się będą większą ilością szczegółów. Inne zmiany obejmą fabułę gry. Pojawią się nowe typy jednostek i instalacji, możliwości walki z wrogiem, a także nowi bohaterowie. W drugiej części szpiedzy będą mogli wykradać wrogie technologie wojskowe, a maszyny klonujące zwiększą ilość twoich żołnierzy. Pojawią się iluzyjne czołgi, mogące upodabniać się do otoczenia, a także delfiny, które niszczyć będą łodzie podwodne.

Ważną rolę odegra rosyjski agent Jurij, posiadający nadnaturalne zdolności, które pozwalają mu kontrolować umysły żołnierzy przeciwnika. Z kolei sowiecki komandos Iwan Szalony dokona śmiałych sabotaży za linią frontu. Wiadomo też, że będzie można umieszczać żołnierzy w budynkach i tworzyć w ten sposób stałe garnizony, broniące instalacji. Natomiast specjalistyczny sprzęt pozwoli na wywoływanie iluzji zmian pogody i rozpraszanie w ten sposób uwagi przeciwnika.



Jest zima, zaraz przyjdzie Dziadek Mróz i przyniesie noworoczne bombki



Sowieci starają się zaprowadzić komunizm nawet w Afryce

Star Wars – Obi Wan

Action

PC | PSX | N64 | DC

Premiera: koniec 2000

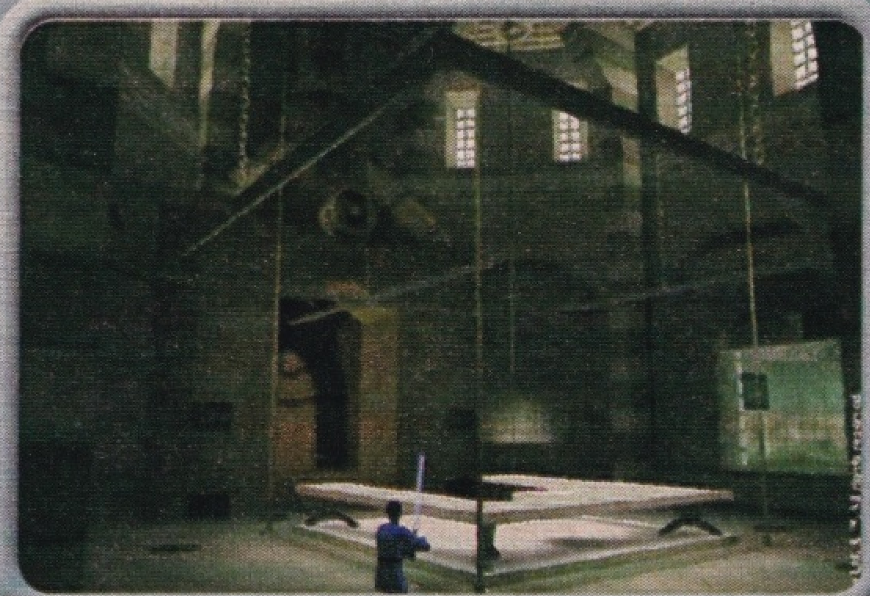
Już sam tytuł zdradza, jaki temat podejmą w swojej nowej produkcji twórcy z Lucas Arts. Po raz kolejny wcielisz się w postać młodego Rycerza Jedi – Obi Wan Kenobiego. Gra przedstawia życie młodego bohatera od czasów, kiedy był uczniem, aż do osiągnięcia przez niego tytułu Rycerza Jedi. Gra ma składać się z 13 misji. Oczywiście w wielu miejscach fabuła łączy się z wątkami filmowego Epizodu I. Rozbudowano jednak pewne elementy. I tak np. na pustynnej planecie Tatooine Obi Wan będzie musiał uratować królową Amidalę z rąk paskudnych Tuskenów.

W walce gracz będzie dysponował wieloma skomplikowanymi ciosami i zasłonami. Będą także używane inne rodzaje broni, np. blastery. Najwięcej uwagi poświęcono jednak pojedynkom na miecze świetlne między Jedi a złymi Lordami Sith. W OBI WAN będziesz widzieć bohatera z perspektywy trzeciej osoby, dzięki czemu pojedynki na miecze świetlne przedstawione zostaną bardziej widowiskowo.

W OBI WAN nie mogło oczywiście zabraknąć Mocy. Rycerz Jedi ma do dyspozycji kilka przydatnych sztuczek, takich jak telekinetyczne ciosy, wielometrowe skoki i kilka innych (twórcy gry nie chcieli wszystkiego nam wyjawić, nawet pod wpływem użycia Mocy).



Niektóre widoki wyglądają niemal zupełnie tak jak w filmie


Walki na miecze świetlne będą rozgrywać się w różnych sceneriach

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Action

PC | PSX2 | N64 | DC

Premiera: jesień 2000

Pokaz zwiastuna tej gry zgromadził na targach prawdziwe tłumy. Zapowiada się bowiem niezwykle udana, dynamiczna gra akcji. Na pewno wiesz, że w drugiej części tej kultowej serii czeka cię walka z przestępcami, wcielisz się bowiem w rolę Snake, który jest zabójcą ninja. Na pewno warto zwrócić uwagę na rewelacyjną grafikę gry!

Akcja MGS 2 to przede wszystkim zasadzki i strzelaniny w Nowym Yorku wśród rozbryzgującego się szkła, w deszczu i smogu, wśród niebezpiecznych instalacji. Snake musi zakradać się do magazynów, baz terrorystów i bandytów, unieszkodliwiać kamery, likwidować straże, i oczywiście wychodzić cało ze wszystkich niebezpieczeństw. Poza strzelaniem, w tej grze z pewnością trzeba będzie także ruszyć głową.


Deszcz, śnieg, smog... W tej grze doskonale pokazano warunki atmosferyczne


Zasadzka za rogiem. Kto będzie szybszy? Wróg czy bohater?


Nawet dochodowa praca na etacie ninja może być niezwykle męcząca

Gran Turismo 2000

Wyścigi

PC | PSX2 | N64 | DC

Premiera: zima 2000

Oto kolejne wyścigi samochodowe realizowane z ogromnym rozmachem. Do tej pory programiści wykonali dopiero połowę pracy. Efekty ich wysiłków zaprezentowano na targach E3, pokazując demo, na którym można było podziwiać niestety tylko 50% możliwości tego przeboju. Grafika, co widać na dołączonych ilustracjach, prezentuje się niezwykle realistycznie. Każdy samochód ma być zbudowany z około 2 – 4 tysięcy wieloboków, a program obsługujący tę grę będzie w stanie wyrenderować 20 milionów wieloboków na sekundę!

GRAN TURISMO 2000 cechować będzie przede wszystkim mocniej położony nacisk na realizm prowadzenia pojazdów i dbałość o zachowanie szczegółów. Nie ma to jednak wpłynąć na nadmierną trudność gry.

Producenci zapowiadają także, że w GT2000 znajdzie się wiele efektów specjalnych, takich jak np: zmieniające się oświetlenie, odblaski słońca czy też efekty niebezpiecznych wypadków i zderzeń. W grze będzie można wziąć udział w kilku samochodowych wyścigach na różnych trasach, a dodane zostaną dwa nowe tory, w Monte Carlo i w Tokio.

Twórcę gry zapytano także o prace nad GRAN TURISMO 3. Zdradził on jednak tylko tyle, że kolejna część ma być zupełnie inna niż poprzednie...


4 tysiące wielokątów... Ciekawe, jak konsola poradzi sobie z tyloma obliczeniami


Czasem aż nie chce się wierzyć, że to gra, a nie reportaż z wyścigów



Kolejna supermaszyna ze stajni SONY, jak dotąd dostępna tylko w Japonii

Warcraft III
Strategia

PC PSX N64 DC
Premiera: sierpień 2000

Kolejna gra z cyferką po tytule. WARCRAFT III, kontynuacja chyba najbardziej znanej gry RTS z orkami, elfami i innymi rasami z krain fantasy w rolach głównych, zapowiada się bardzo ciekawie. Znane już postacie, jednostki i budowle, tym razem przedstawione będą za pomocą przepięknej, trójwymiarowej grafiki. Do trzeciej części serii dodano także pewne elementy RPG. Pojawią się Bohaterowie Niezależni (NPC), którzy mogą na przykład sprzedawać przedmioty użyteczne dla twoich bohaterów. Jednostki herosów posiadają także specjalne zdolności, zastrzeżone tylko dla nich. Kampanie zaś będą wiodły cię po różnych regionach świata gry, inaczej niż w poprzednich częściach, gdzie kilka misji rozgrywało się na jednym terytorium.

Tym razem w wielkiej wojnie udział biorą ludzie, orkowie, ożywieńcy (undeads) i demony. Przeciwnicy będą reprezentować różne style walki, od najprostszego agresywnego ataku do bardziej podstępnych stylów prowadzenia wojny. Zmieni się także wygląd armii. W zależności od rasy, każda z nich wyglądać będzie inaczej, odmiennie działać, a jednostki posiadać będą różne umiejętności, czary i nadprzyrodzone moce.


Ludzie i Orkowie to odwieczni przeciwnicy




Grafika w trzeciej części WARCRAFT jest naprawdę baśniowa

Return to Castle Wolfenstein
Action

PC PSX N64 DC
Premiera: jesień 2000


W trakcie gry widać, że autorzy inspirowali się słynnymi utworami literackimi, nawiązującymi do II Wojny Światowej

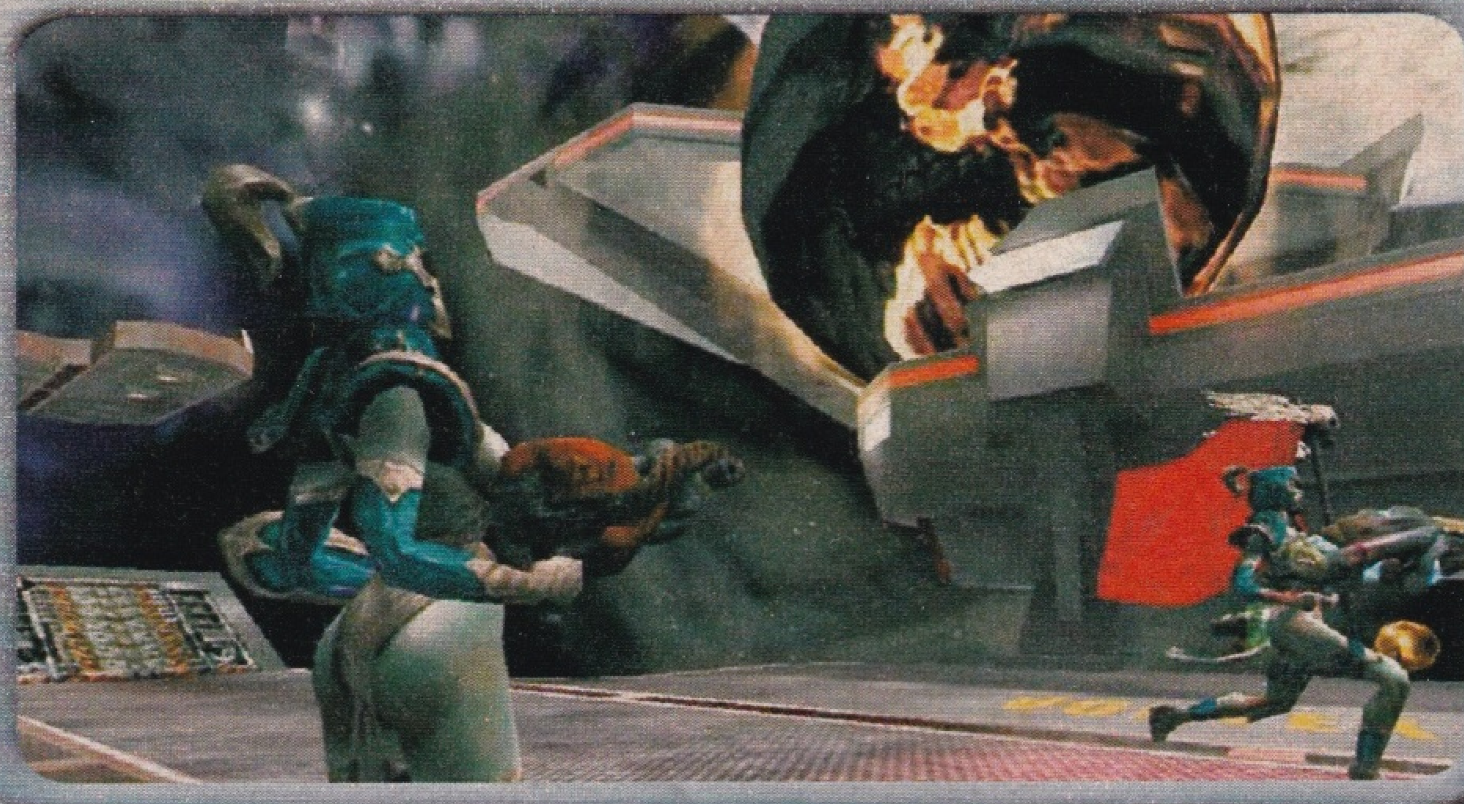
Jest to kontynuacja wielkiego przeboju z końca lat osiemdziesiątych, od którego zaczęła się cała historia gier FPP. W tej części będziesz mógł ponownie wcielić się w postać Williama J. „B.J." Blazkowitza, agenta wywiadu aliantów z czasów II wojny światowej, który walczy z Nazistami.

Fabuła gry jest mroczna i tajemnicza. Oto w roku 1944 hitlerowski zbrodniarz Himmler rozpoczyna eksperymenty genetyczne i okultystyczne, mające na celu ożywienie zmarłych i stworzenie z nich nowej rasy żołnierzy, którzy mają uratować III Rzeszę od upadku. Odkrywając tajemnice nowej broni Hitlera, będziesz musiał poznać wiele niemieckich placówek badawczych, zamków, fabryk i instalacji. Wcielając się w Blaskowitza, wkroczysz do katakumb, krypt i baz wojskowych. Na twojej drodze staną żołnierze i oficerowie z fanatycznie oddanych Hitlerowi oddziałów SS, a także genetyczne mutanty Himmlera. Oczywiście nie może zabraknąć także żywych trupów i innych niebezpieczeństw.


Klimat jak z dawnego, dobrego Wolfensteina

Quake III: Team Arena
Action

PC PSX N64 DC
Premiera: jesień 2000


Quake III Arena Team przeznaczony jest głównie do walki zespołowej. Nec Hercules contra plures...

To świetna propozycja dla tych graczy, którzy czują lekki niedosyt po trzeciej części QUAKE. Ten dodatek umożliwi wykorzystanie kilku dodatkowych opcji do gry zespołowej. W TEAM ARENA pojawi się np. opcja gry o wdzięcznej nazwie Harvester. Tutaj wszyscy gracze polują na siebie, a po zwycięstwie zabierają czaszki pokonanych przeciwników, podobnie jak w opcji Headhunter w drugiej części gry. Do TEAM ARENA dodano także nowy wariant opcji Capture the Flag. Tym razem sztandar umieszczony zostanie w centralnym miejscu każdej planszy. Żeby nikt nie marudził, że to mało, dorzucono także kilka nowych broni i specjalnych przedmiotów. Mogą one przydać się przy walce zespołowej. Teraz będzie można podzielić się zadaniami: zwiadowca bierze „dopalacz" szybkości, a główny strzelec „double damage". Przedmioty tego typu będą zawsze czekały w bazie drużyny. Pojawi się także kilka nowych postaci, ale na razie nie prezentują się one zbyt ciekawie.


To dopiero broń! Kaliber porównywalny z rurą kanalizacyjną



Baśń i film rysunkowy w jednym

Legend of Zelda: Majora's Mask

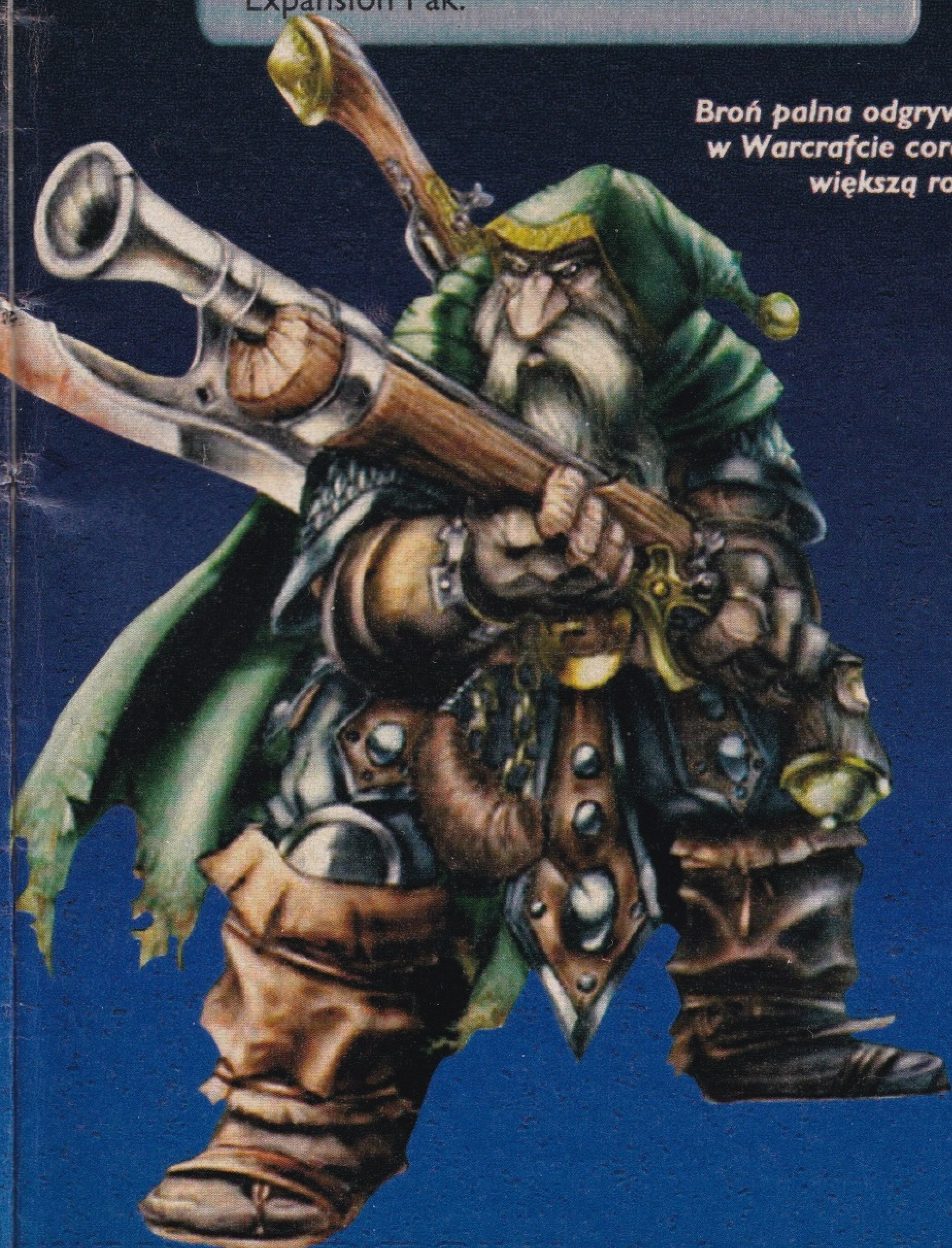
RPG

PC PSX N64 DC
Premiera: listopad 2000

Tematem drugiej części przygód Linka jest ekscytujący wyścig z czasem. Bohater będzie bowiem musiał uratować świat przed zagładą (w razie zderzenia z wielkim księżycem) w ściśle określonym czasie. Na pewnych etapach będziesz musiał podejmować trudne decyzje i dzięki temu decydować, jakie będzie zakończenie gry.

Jak zapewne zauważyłeś już po podtytule gry, tym razem w ZELDZIE ważną rolę odegrają maski, których można zdobyć ponad 20 najróżniejszych typów. Każda z nich da bohaterowi inne cechy i umiejętności, a najważniejsza z nich to oczywiście Majora's Mask. Zdobycie tych drogocennych przedmiotów nie jest jednak wcale takie proste, a droga do nich najeżona zostanie pułapkami.

Na razie największe wrażenie robi wspaniała grafika, dzięki której nawet w czasie walk z udziałem wielu przeciwników wszystkie postacie wyglądają naprawdę imponująco, a gra nie zwolni nawet na chwilkę. Oczywiście te wszystkie dobrodziejstwa można będzie podziwiać po zaopatrzeniu konsoli w Nintendo 64 Expansion Pak.



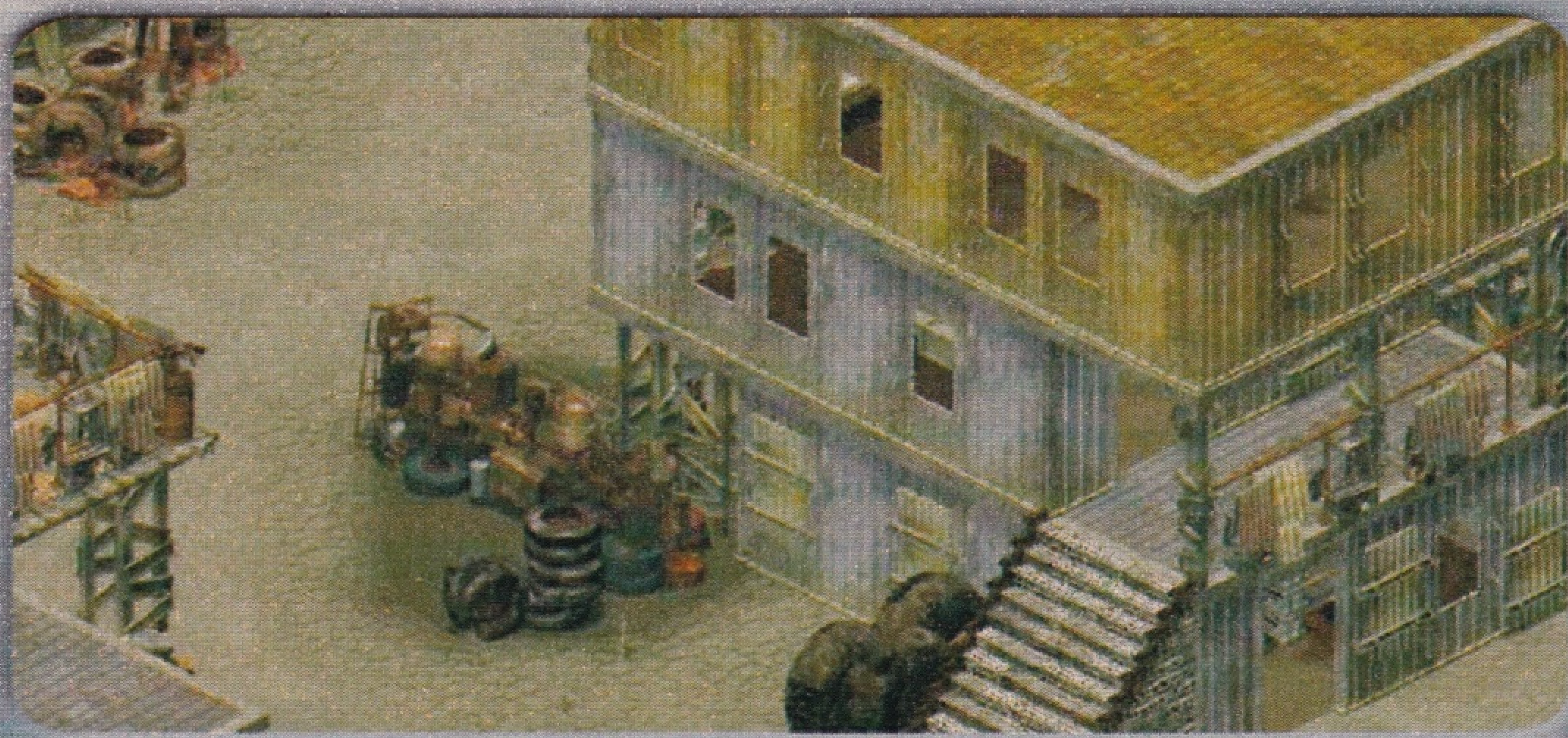
Broń palna odgrywa w Warcrafcie coraz większą rolę

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Strategia / RPG

PC PSX N64 DC
Premiera: wrzesień 2000

E3 2000



Akcja FALLOUT TACTICS toczy się wśród ruin pozostałych po wojnie nuklearnej

Akcja tej gry osadzona jest w świecie, który uległ spustoszeniu w wyniku wojny atomowej mniej więcej w tym samym czasie, co FALLOUT 2. Będziesz mógł dowodzić sześcioosobowym oddziałem wojowników Brotherhood of Steel, wybranych z ponad 30 różnych postaci. Niestety, głównego bohatera nie będzie można zaimportować z oryginalnego FALLOUTA. W BROTHERHOOD OF STEEL pojawią się różnorodne tereny (w tym kilka nowych), 20 skomplikowanych misji oraz elementy, na które czekają wszyscy miłośnicy FALLOUTA: nowa broń, umiejętności, moce i niebezpieczne mutacje. Godna polecenia będzie także rozwinięta opcja multiplayer. Podstawowe zasady gry nie zostaną zmienione. Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, tylko walka jest podzielona na tury. Istnieje już oficjalna strona poświęcona grze: www.interplay.com/folloutbos.



W ruinach miast toczy się bezwzględna walka o przetrwanie

The Blair Witch Project

Akcja/Przygoda

PC PSX N64 DC
Premiera: zima 2000



Wystarczy spojrzeć na obrazek i widać, że w tym lesie mieszkała legendarna wiedźma

Nie będzie to pojedyncza gra, ale początek całej serii nawiązującej do filmu. Już teraz Human Head Studios, Terminal Reality i Ritual Entertainment zapowiadają pozycje BLAIR WITCH PROJECT: VOLUME 1: THE RUSTIN PARR INVESTIGATION, VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK i ostatnią część THE ELLY KEDWARD TALE. Gra będzie wykorzystywała ulepszony nieco program z NOCTURNA, umożliwiający m.in. obrót o 180 stopni. Dodatkowo będzie można rejestrować wszystkie odkrycia, podróże i rozmowy. Każda z gier przeniesie gracza w inne czasy, a co za tym idzie, posiada innego głównego bohatera, broń i oczywiście odmienną fabułę. Stałe jest tylko miejsce akcji i główne elementy historii. Gra bazuje na mitologii BLAIR WITCH, przedstawionej w filmie. I tak pierwsza część przeniesie cię do roku 1941, gdzie tropisz mordercę, niejakiego Rustina Parra. Gra następna to wyprawa jeszcze dalej, do roku 1886. Tutaj zajmujesz się sprawą zaginionej dziewczynki – Robin Weaver.

Akcja ostatniej części rozgrywa się w roku 1786, a jej głównym bohaterem jest łowca czarownic – Jonathan Pyre. Podąża on tropem tytułowej wiedźmy, niejakiej Elly Kedward. Część trzecia BLAIR WITCH zapewnia więcej akcji, walki i lepsze możliwości czarów. Wykorzystano tu ponoć zaklęcia, których używała wiedźma znana w filmie jako Blair.



Cóż to może być?! Znak wiedźmy, czy może fragment jej szałasu...

Czy słyszałaś, że DEAD OR ALIVE 2 ma być także na X-BOXIE?

Baldurs Gate II: Shadows of Amn

RPG

PC PSX N64 DC

Premiera: wrzesień 2000



W widoku akcji gry nie zmieniło się zbyt wiele... Ciekawe, czy twórcy gry zamierzają wprowadzić tutaj coś nowego?

Interplay, Black Isle i Bioware raz jeszcze połączyły swe siły. Premiera kontynuacji hitu, przez wielu okrzykniętej grą roku, już coraz bliżej. W BALDURS GATE II przenosisz się do królestwa Wybrzeża Mieczy – Amnu. Państwo to jest rozległe i czeka tam na ciebie wiele nowych miejsc do zbadania. Są to m. in. stolica Athkatla, Puszcza Elfów z Thethir, podwodne miasta, Góry Zachmurzonych Szczytów, miasta czarnoskórych Drowów ukryte gdzieś w Podmroku i Wyspy Piratów. Odwiedzisz także plan Astralny, Otchłań a nawet Piekło.

Historia BALDURS II jest kontynuacją wątków znanych z pierwszej części. Znów podróżujesz z Imoen, Khalidem i całą resztą drużyny. Tym razem twoim przeciwnikiem nie będzie opryszek Savok, ale sam Bhaal – Bóg Morderców. Ogólnie rzecz biorąc, fabuła BALDURS II ma być bardziej rozbudowana, na wzór historii z PLANESCAPE: TORMENT.

Submarine Titans

Strategia

PC PSX N64 DC

Premiera: lipiec 2000



Podmorski krajobraz wygląda niezwykle interesująco. Szkoda, że nie masz czasu na podziwianie flory i fauny...

Mroczne wizje przyszłości są ostatnio bardzo modne. A oto jak to wygląda w SUBMARINE TITANS. W Ziemię uderzyła kometa. Niedobitki ludzkości schroniły się w głębinach oceanów. Teraz planetę zamieszkują dwie zwalczające się frakcje oraz przybysze z kosmosu.

SUBMARINE TITANS wygląda jak klasyczny RTS. Pole walki pokazane jest w rzucie izometrycznym. Boje można staczać na różnych głębokościach ocenu, będzie więc możliwość rozegrania dynamicznego pojedynku tuż pod powierzchnią wody, to znów skradania się w mrokach dna.

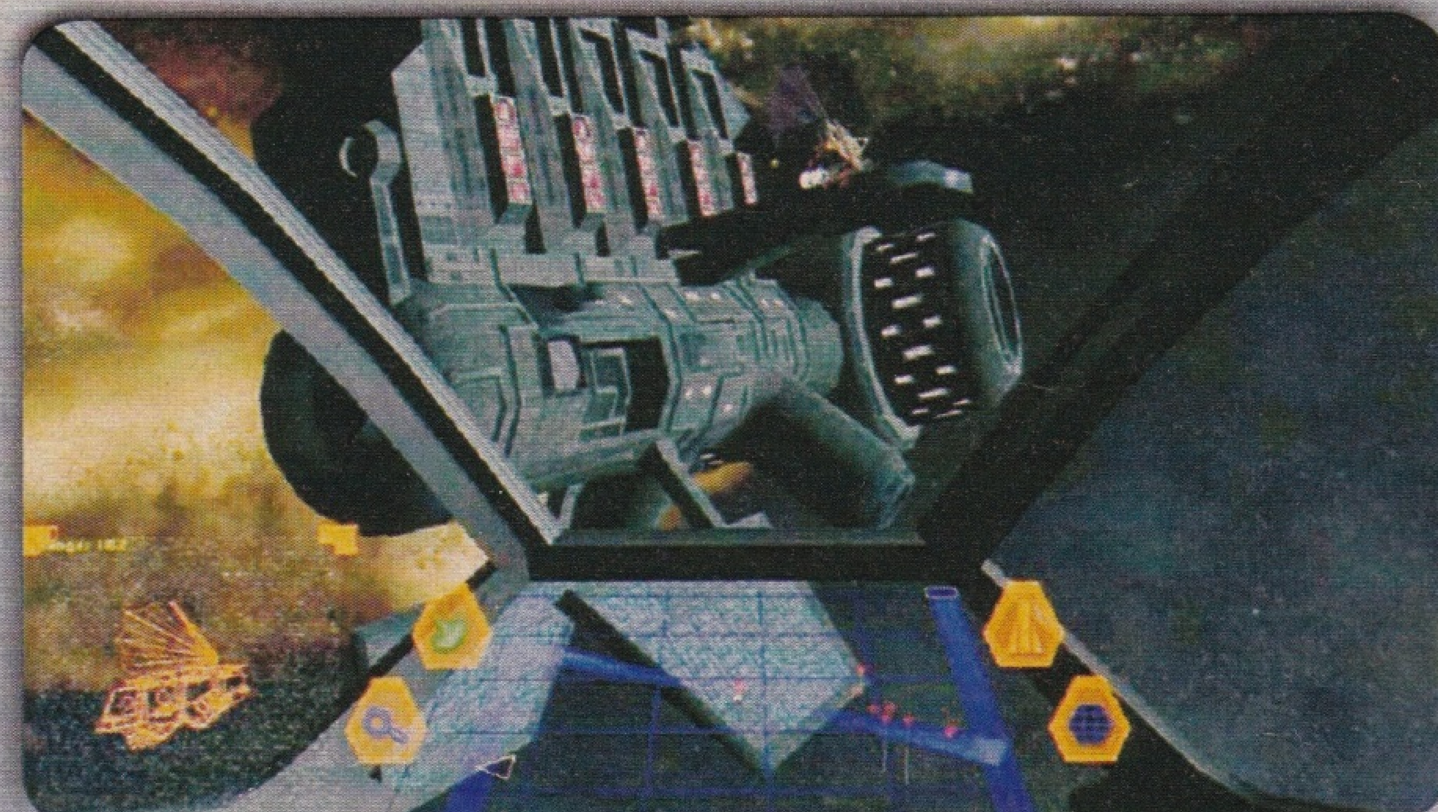
W grze można poprowadzić do zwycięstwa każdą z trzech ras. Sztuczna inteligencja przeciwników ma być na zaskakująco wysokim poziomie. Dla leniwych graczy zainstalowano opcję automatycznego asystenta do spraw ekonomii i zarządzania zasobami, aby mogli oddać się całkowicie prowadzeniu podwodnej wojny.

Freelancer

Symulator

PC PSX N64 DC

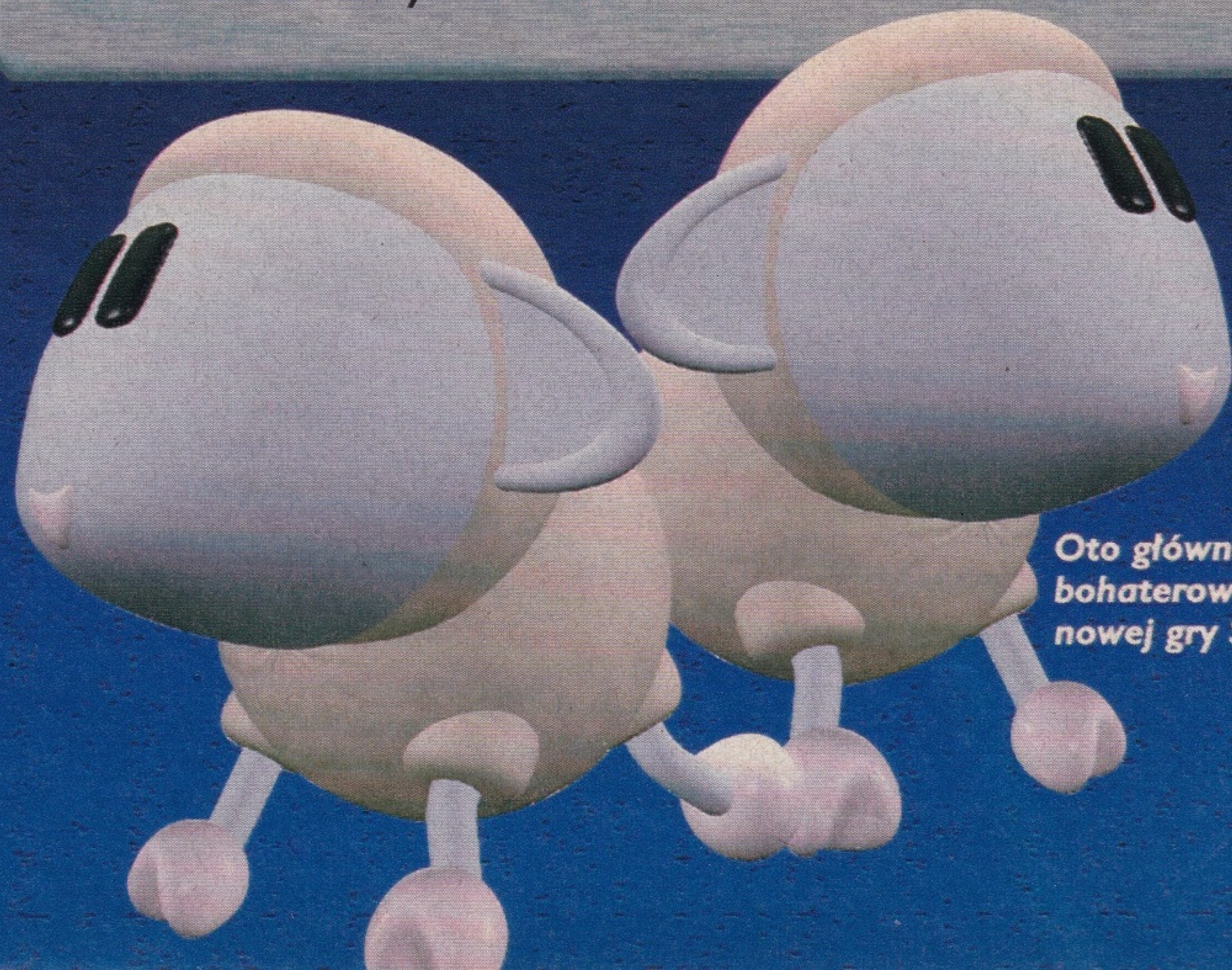
Premiera: grudzień 2000



W grze FREELANCER ty jesteś panem swego losu. A więc żegluj do woli po otchłani Wszechświata

Jest to symulator kosmiczny opracowany w nowatorski sposób. W grze nie ma jednoznacznie określonego bohatera, w którego może wcielić się grający. Przeciwnie: gracz będzie mógł dowolnie zaplanować własną karierę.

Świat dalekiej przyszłości rządzony przez cztery Domy Ludzi zamieszkuje bowiem wielu przemytników, handlarzy, najemników i łowców nagród. W grze można zostać każdym z nich. Świat FREELANCER'a ma być w pełni interaktywny i zmienny w zależności od działań gracza. Jeśli ten zdecyduje się na profesję pirata, pojawią się szukający go łowcy nagród. Jeśli bohater stanie się sławny ze względu na swoje umiejętności, mogą się doń zgłosić najemnicy. Twórcy przewidzieli walkę wśród pierścieni gazowych gigantów, wyprawy przez burze magnetyczne i pola asteroidów.



Oto główni bohaterowie nowej gry SHEEP

Escape from the Monkey Island
Przygodówka

PC PSX N64 DC
Premiera: październik 2000



Tym razem Trepwood ma na głowie jeszcze większy problem niż martwy pirat LeChuck. Piekielną żonkę...

Lucas Arts oficjalnie zapowiedział powrót do kultowej serii gier przygodowych MONKEY ISLAND. Nad ESCAPE... pracowali m.in. Michael J. Stemmle i Sean Clark, czyli współtwórcy INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS. Najważniejsze, że w ESCAPE... nie zabraknie humoru, jakże charakterystycznego dla opisywanej serii. W grze będzie można ponownie spotkać starych znajomych z poprzednich części, oprócz Trepwooda, pojawi się więc LeChuck, pozbawiona ciała czaszka – Murray, Carla, Elaine (tym razem jako żona głównego bohatera).

ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND będzie wykorzystywać zmodyfikowany system Grim 3D (choć wszystkie tła nadal pozostają dwuwymiarowe).

Ultima Online 2
RPG

PC PSX N64 DC
Premiera: jesień 2000

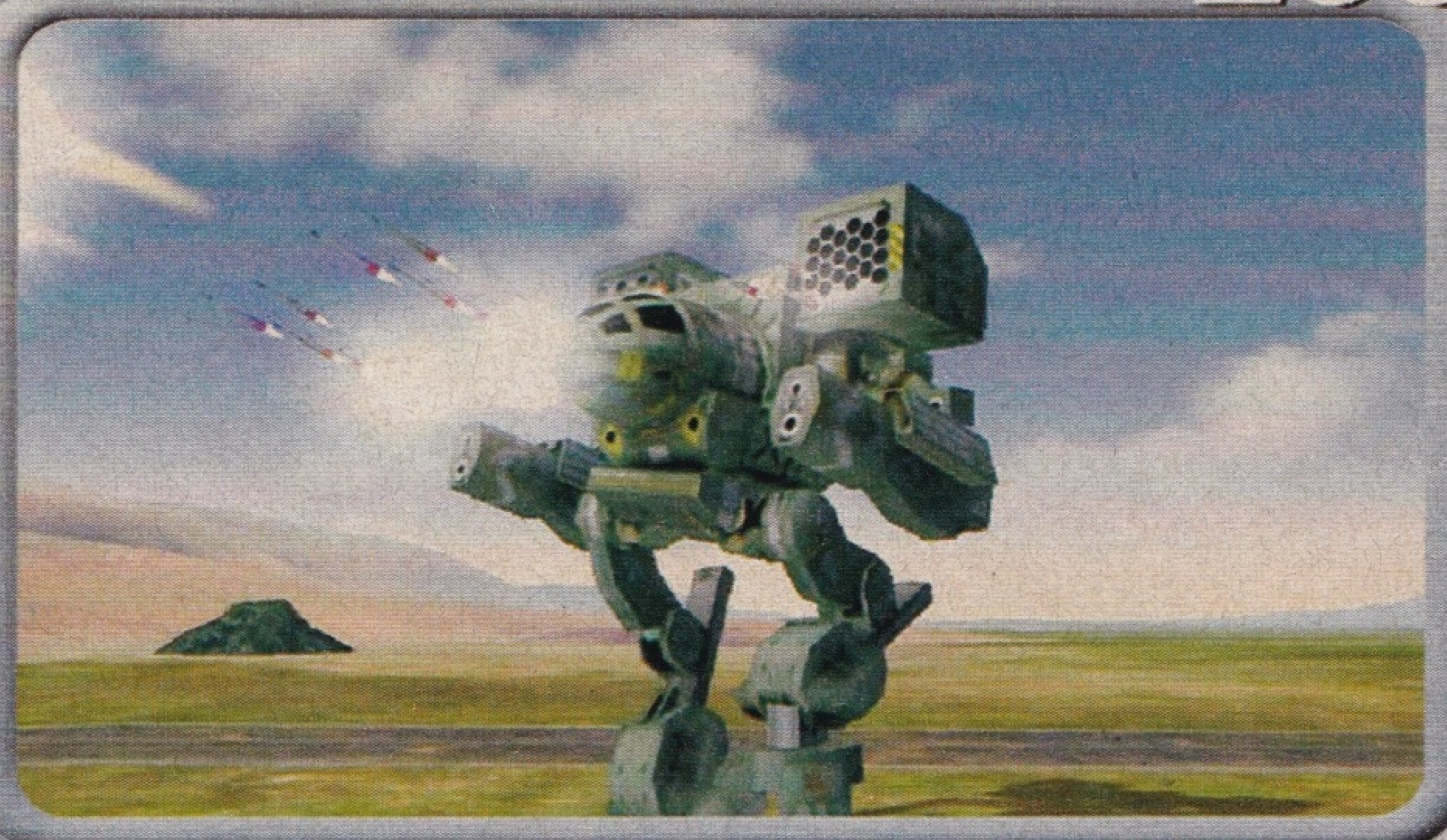


Ultima to jak zwykle smoki i smoczyce... No, może jeszcze zamki, dziewice (mniam, mniam) i dzielni bohaterowie

Druga część hitu pojawi się na dwóch płytach CD. Gra będzie przedstawiona z perspektywy trzeciej osoby, tak jak to miało miejsce w ULTIMA: ASCENSION. Tworząc swojego bohatera, gracze będą mogli zdecydować o jego kolorze włosów, oczu, skóry, ubrania a nawet o wyglądzie tatuaży. Rozbudowano także drzewko umiejętności i specjalnych mocy. Wojownicy poznają nowe rodzaje ataków, w których będą się mogli specjalizować. W grze wystąpi ponad 100 rodzajów różnych bestii. Czarodzieje też nie powinni narzekać. Przygotowano dla nich wiele zaklęć, podzielonych na 10 szkół magii. Gra zapowiada się bardzo ciekawie. Wystarczy dodać, że na jednej planszy będzie mogło walczyć do 30 postaci naraz.

Mechwarrior IV
Strategia

PC PSX N64 DC
Premiera: zima 2000



Prowadząc bojowego Mecha uważaj, aby nie rozdeptać własnej piechoty. Twoi żołnierze byliby niepocieszeni...

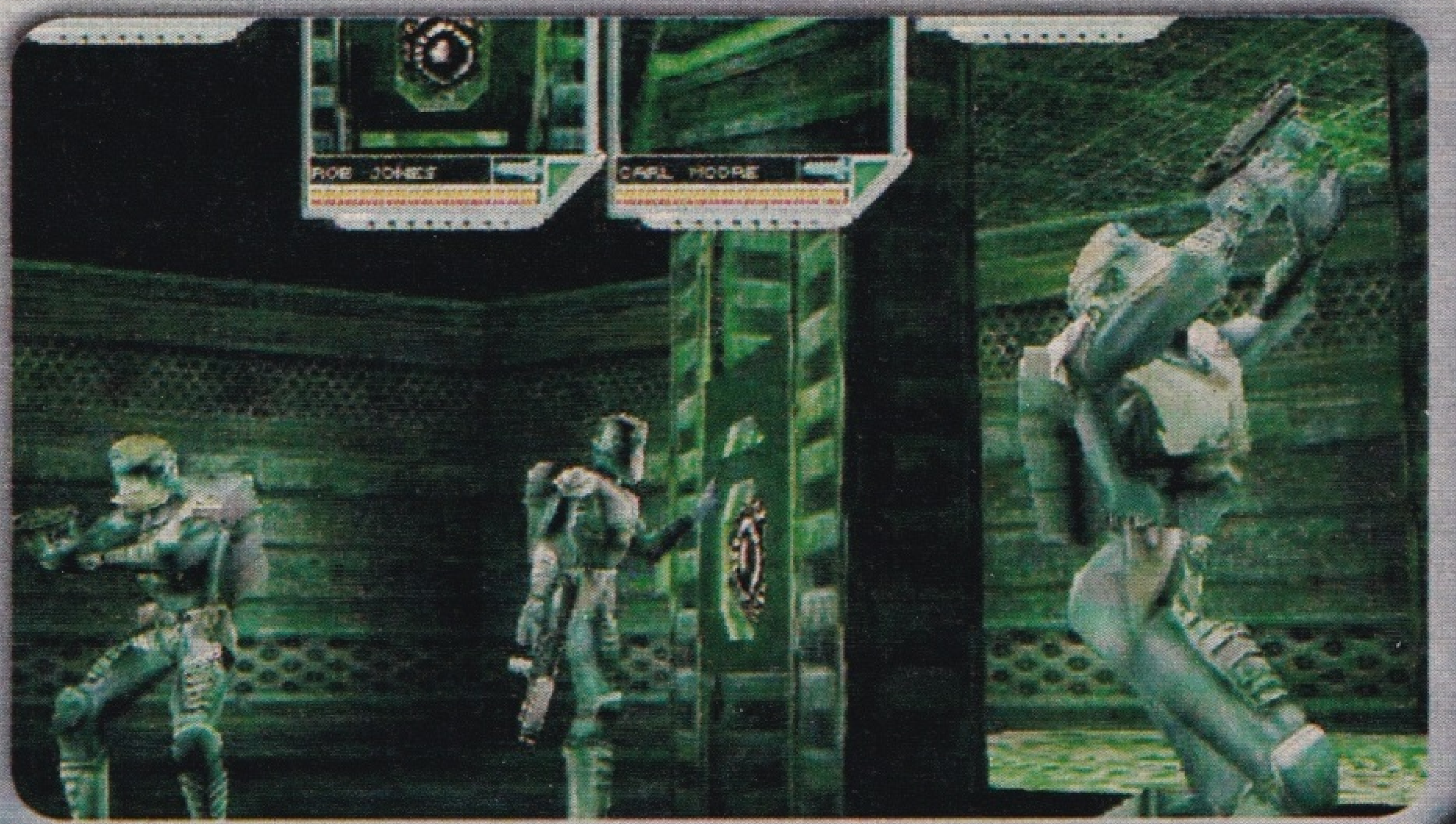
Czwarta część tej potężnej gry opatrzona będzie logiem Microsoftu. Stało się tak, ponieważ wspomniany koncern wykupił firmę Fasa, czyli właściciela licencji do wszystkich produktów ze świata BATTLETECHA.

W MECHWARRIOR IV wcielasz się w rolę dowódcy jednego z ugrupowań. Tym razem od twojej decyzji będą zależały losy kampanii. Dostajesz tylko raporty o obecnej sytuacji i decyzje musisz podjąć sam. Tak więc trzeba zdecydować, jaki sprzęt zabrać na misję, w którym miejscu mapy należy wysadzić desant i jak dotrzeć do celu zabawy. Od tego właśnie zależeć będzie dalszy ciąg kampanii. Jak widać, wszyscy ostatnio stawiają na interaktywność i większą swobodę gracza.

W grze pojawi się 21 Mechów, w tym 6 zupełnie nowych. Gra składać się będzie z 30 misji i 15 wielkich map terenu.

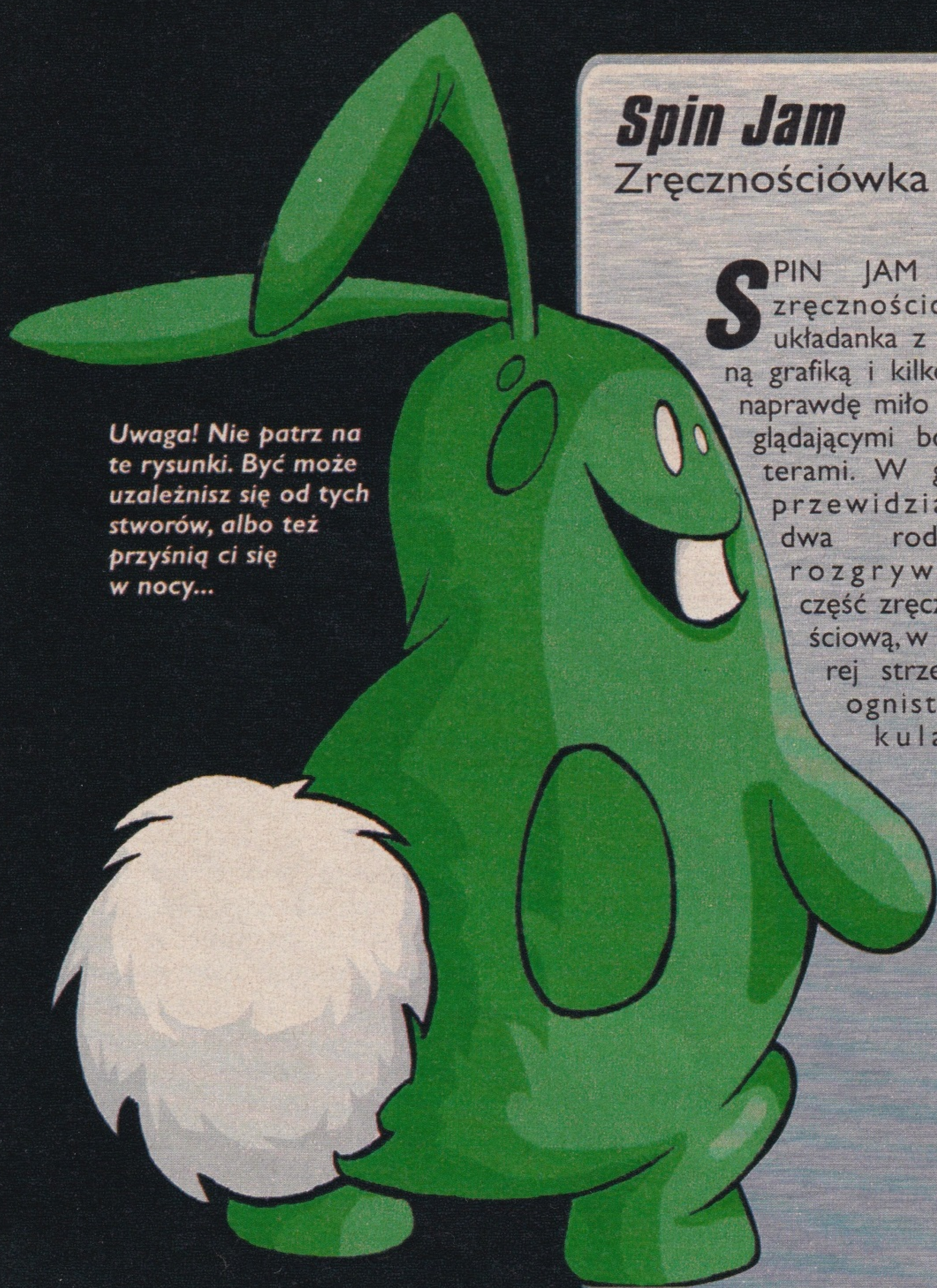
X-COM Alliance
Action

PC PSX N64 DC
Premiera: zima 2000



X–COM Alliance: przeprowadzimy małą dezynsekcję Ziemi... Zamiast Muchozolu - użyjemy czegoś mocniejszego

X–COM ALLIANCE przenosi cię do roku 2062, kiedy dowodzisz szwadronem komandosów X–COM w walce z Obcymi. ALLIANCE to gra typu FPP, której grafika i środowisko wykorzystuje znakomity program znany z UNREAL TOURNAMENT. Gra nie będzie jedynie prostą „strzelaniną". MicroProse zapewnia, że sporo uwagi poświęcono na zarządzaniu grupą żołnierzy (tak, jak to miało miejsce w starym, dobrym UFO) oraz taktyce. Nie zabraknie również części badawczej, w której będziesz odkrywać tajniki technologii Obcych i z czasem produkować własną broń. W X–COM ALLIANCE będzie można wydawać rozkazy wszystkim członkom grupy uderzeniowej i walczyć w trybie multiplayer ze sterowanymi przez komputer przeciwnikami. ALLIANCE utrzymana jest w mrocznym klimacie, znanym ze wszystkich trzech części UFO.



Uwaga! Nie patrz na te rysunki. Być może uzależnisz się od tych stworów, albo też przyśnią ci się w nocy...

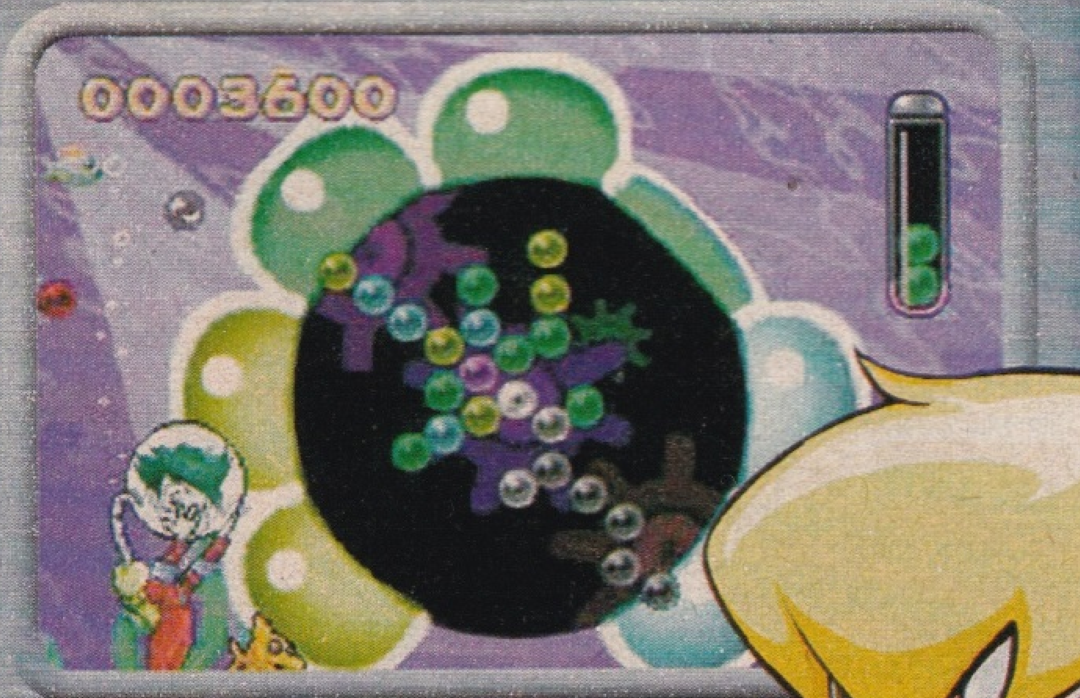
Spin Jam

Zręcznościówka

PC PSX N64 DC

Premiera: połowa 2000

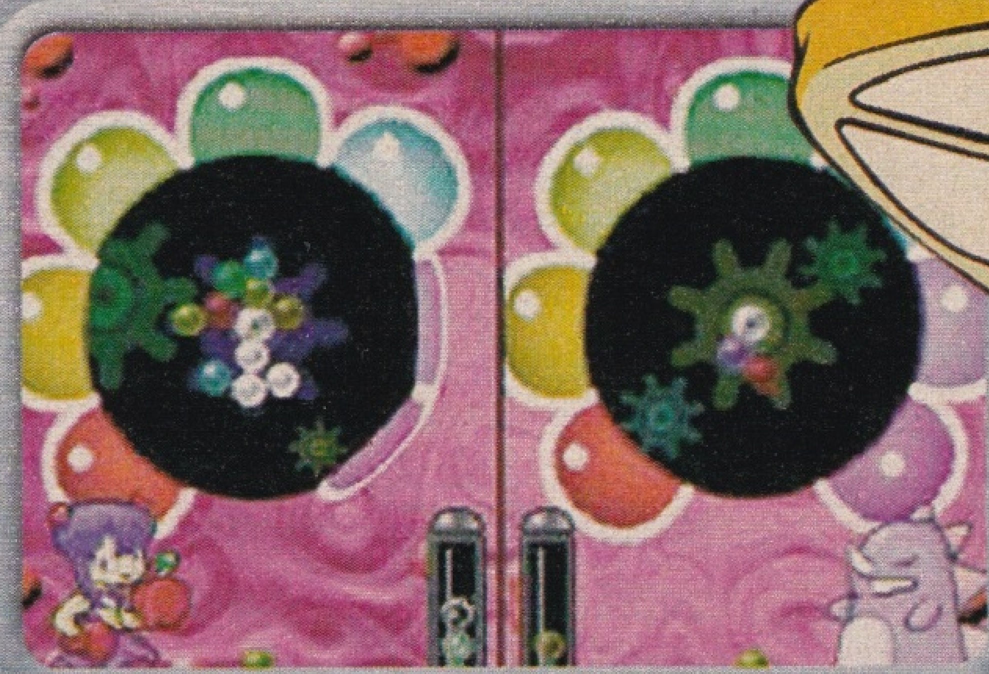
SPIN JAM to zręcznościowa układanka z ładną grafiką i kilkoma naprawdę miło wyglądającymi bohaterami. W grze przewidziano dwa rodzaje rozgrywek: część zręcznościową, w której strzelasz ognistymi kulami do kolorowych kół, a na zabawę masz ograniczoną ilość czasu, oraz wersję bitewną, gdzie można walczyć z innymi graczami. W tej drugiej części gracz uzyskuje dodatkowe zdolności specjalne, które mogą okazać się bardzo przykre dla przeciwników. Gra może na pierwszy rzut oka wydawać się prosta, ale jedno już o niej można na pewno powiedzieć – to potencjalnie najbardziej uzależniająca propozycja E3.



Do kolorowych kul strzela się przyjemnie



To bohaterka tej niebezpiecznej gry...



W grze zachwycają miliony kolorów

Empire Earth

Strategia

PC PSX N64 DC

Premiera: maj 2001



Na pierwszych screenach nie widać żadnych rewelacji...

Nowy produkt Sierry porównuje się z WARCRAFTEM i CYWILIZACJĄ. EMPIRE EARTH to strategia czasu rzeczywistego (za wyjątkiem części poświęconej zarządzaniu miastami), wykorzystująca kilka sprawdzonych pomysłów. Grę firmuje swoim nazwiskiem Rick Goodman, główny projektant m.in. AGE OF EMPIRES. Twórcy gry chcą przedstawić 500 000 lat historii człowieka. Można więc rozpocząć zabawę z grupką nomadów czy jaskiniowców z epoki kamienia i kontynuować rozwój przez kolejne epoki: brązu, Średniowiecze, poprzez czasy obecne aż do dalekiej przyszłości. Gra nie jest zbyt rozbudowana, ale zawiera wiele możliwości znanych z RTS-ów i pomysły z klasycznych strategii turowych. Pozostaje mieć nadzieję, że będzie to produkt przynajmniej tak dobry jak AoE.

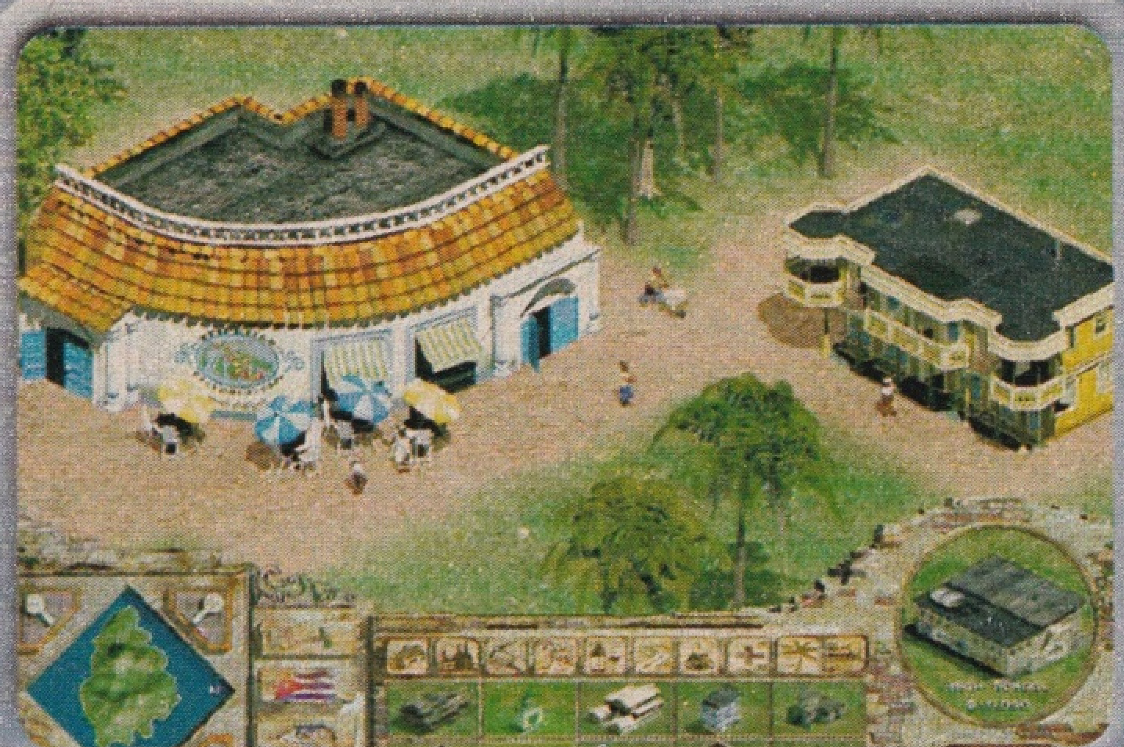
Tropico

Strategia

PC PSX N64 DC

Premiera: październik 2000

Takiej strategii chyba jeszcze nie widziałeś! W tej grze gracz wciela się dyktatora małej wysepki, położonej gdzieś na Karaibach. Jego zadaniem jest oczywiście utrzymanie władzy. W innych grach tego typu największy nacisk kładziony był na umiejętne zarządzanie finansami, wydobyciem i produkcją. W tej należy zająć się mieszkańcami. Tylko od obywateli twojego małego kraju będzie bowiem zależało, czy utrzymasz się na odpowiednio wysokim stołku. Władzę będziesz sprawować w różnoraki sposób. Można zaprowadzić demokrację, ale w tym przypadku trzeba naprawdę dbać o swój naród. Jeśli ludzie nie będą zadowoleni z polityka, to na niego nie zagłosują. Można również sprawować rządy żelaznej ręki, wprowadzając prawo za pomocą wojska. Ale w tym wypadku pojawiają się poważni przeciwnicy – organizacje religijne, a chłopi mogą wywołać rewoltę. Walka z ukrytymi w dżungli rebeliantami może ciągnąć się przez lata. Jak widać rola dyktatora w republice bananowej to niełatwa sprawa.



Jesteś dyktatorem, więc już za życia wybuduj swoje mauzoleum

Clive Barker's Undying
Action

PC PSX N64 DC
Premiera: wrzesień 2000


Chodzące trupy wyglądają jak przeniesione żywcem z horrorów Barkera...

Taki tytuł nosi pierwsza gra firmowana nazwiskiem drugiego króla grozy – Clive Barkera. Jej akcja przeniesie cię w lat dwudzieste naszego wieku, do Irlandii. Tam wcielisz się w postać Magnusa, który został przyzwany z zaświatów przez niejakiego Jeremiaha. Twoim zadaniem będzie zdjęcie z twojego dobroczyńcy klątwy tajemniczego Nieumierającego Władcy. Aby tego dokonać, musisz przebyć długą drogę – pięć wypraw do nawiedzonych ziem. Gra wykorzystuje program obsługujący grafikę, wywodzi się z UNREAL TOURNAMENT.

Na zwiedzenie czeka między innymi zniszczony klasztor i przeklęte miasto. Oczywiście Magnus nie przemierza tych ziem z pustymi rękoma i został wyposażony w wiele różnych broni. Masz więc Kosę, Śrutówkę, dynamit, koktajle Mołotowa i ciężkie działo. Każdy z głównych przeciwników jest oryginalny i odmienny od pozostałych. A w grze czyhają takie przerażające stwory jak Wyjce, Nieziemski Chór i Ogary Ghelziabahra. Razem będzie około dwudziestu różnych potworów i ich potężnych przywódców. Czy gra będzie tak przerażająca jak zapewnia pan Barker? Nie wiadomo... Ciekawe, czy i Stephen King chowa coś w swojej upiornej kieszeni...

Myst 3
Przygodówka

PC PSX N64 DC
Premiera: kwiecień 2001



Nowa gra przygodowa dla miłośników świata MYST zapowiada się dość tajemniczo. Tym razem głównym bohaterem jest człowiek, którego świat został zniszczony przez Sirrus i Achenar. Teraz wraca, by zemścić się na Atrusie. Pomimo tej niezbyt fascynującej fabuły, gra, według jej twórców, ma obfitować w zagadki, tajemnicze miejsca i ogromną ilość puzzli do rozwiązania.

Sposób przedstawienia świata w nowym MYST uległ zmianie. Zastosowano nowy system nawigacji panoramicznej. Ma on ułatwić zwiedzanie uniwersum, ale nie zmieni wyglądu i nastroju znanych z poprzednich części.


Myst to kraina mgieł, tajemnic i oparów

Battlerealms
Strategia

PC PSX N64 DC
Premiera: kwiecień 2001


Piękne konie i dzielni jeźdźcy... Oto prawdziwe dzikie pola

Chociaż gra wygląda na kolejny RTS zapowiedziany na targach, to jednak BATTLE REALM nazywany jest przez swoich twórców Realistyczną Strategią. Brzmi to bardzo dumnie, ale nie wiadomo, czy takie zapowiedzi okażą się prawdziwe...

Akcja gry nawiązuje do wierzeń Azji, znajdziesz więc tutaj plemiona nomadów i pasterzy.

Twórcy programu doszli do kilku ciekawych wniosków. Po pierwsze uznali, że teren odgrywa kolosalne znaczenie przy prowadzeniu wojny. Można np. ukrywać wojska przed wzrokiem przeciwnika w lasach. Trzeba jednak wówczas maszerować ostrożnie, gdyż można przepłoszyć ptaki i wtedy nici z elementu zaskoczenia. Ponadto wędrówka przez puszczę trwa długo, a jednostki łuczników nie są w niej tak skuteczne, jak na otwartej przestrzeni. Po drugie, wszyscy zamieszkujący świat ludzie żyją swoim własnym życiem. Jeśli nie zakłócisz spokoju wojownikom, mogą oni odpoczywać albo ćwiczyć szermierkę. „Bezrobotni" chłopi lubią spotkać się z przyjaciółmi, a czasami są w stanie stworzyć jakiś wynalazek. Po trzecie, twórcy BATTLE REALM dostrzegli jeszcze jedną ciekawostkę. Kawalerzysta to człowiek i koń, którego on dosiada. Tak więc jeśli chcesz zdobyć wierzchowce, możesz pozbyć się jeźdźców wroga.



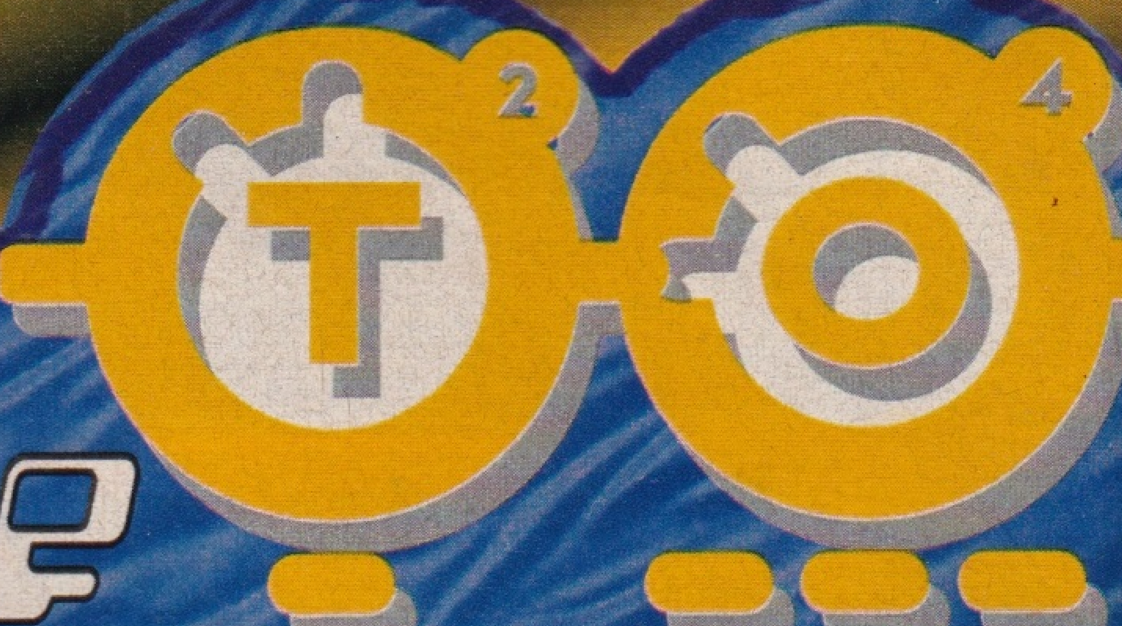
Nascar IV
wyścigi

PC PSX N64 DC
Premiera: zima 2000

Fanom wydawało się, że nie może być nic lepszego niż NASCAR 3. A jednak... NASCAR 4 prezentuje się zaskakująco dobrze. Niesamowita grafika i świetne animacje naprawdę robią wrażenie.

Ponadto dodano wirtualny kokpit, który umożliwia szybkie rozejrzenie się na boki. Zaplanowano także umieszczenie kilku pomocy dla kierowców, którzy w NASCAR grają pierwszy raz.


Kolejne szalone wyścigi...



Wasze TOP

1



FIFA 2000



2

QUAKE 3



3

DRIVER

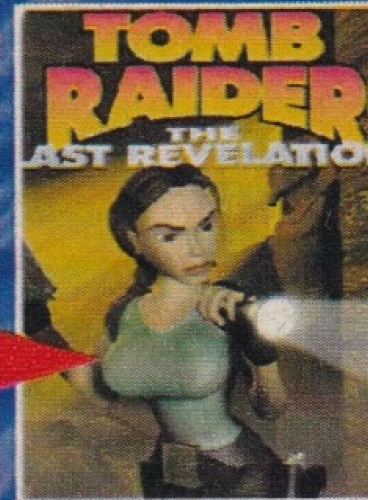




1. FIFA 2000 (2)
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Jeszcze raz zatriumfowała piłka nożna. FIFA ponownie na czele Waszej listy

2. Quake 3 (4)
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Lubicie sobie postrzelać? Zastawiać pułapki? To widać – Quake idzie w górę!

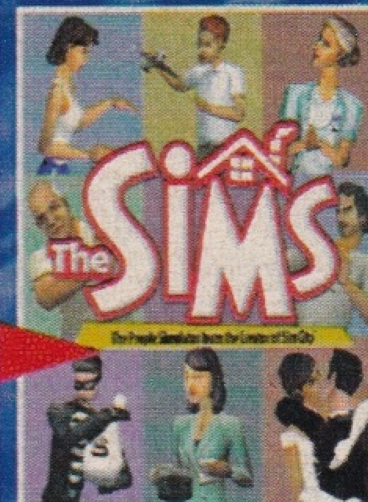




3. Driver (1)
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
Nudna ta robota dla mafii. Pojedź tu, pojedź tam... I dlatego Driver spada

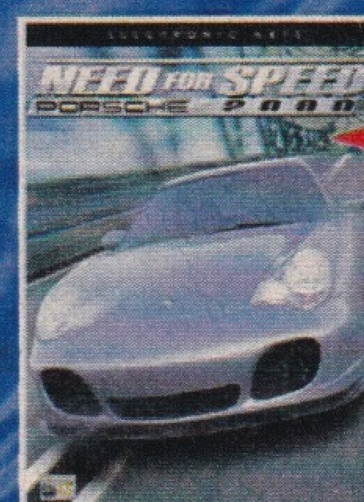
4. Tomb Raider IV (3)
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Czyżby nieustraszoną Larę zmęczyła wędrówka na szczyt? Chyba się nie podda...?





5. Final Fantasy VIII (6)
SQUARESOFT/MIRAGE – PC, PSX
Final Fantasy po jednym oczku – ale może skutecznie – pnie się do góry

6. The Sims (5)
MAXIS/EA/IPS – PC
Co w dzisiejszym odcinku przygód rodzinki? Kto kogo zdradzi? Kto kogo pokocha?

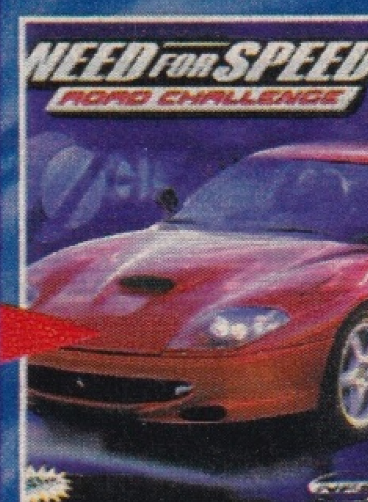




7. Need for Speed: Porsche (7)
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Gaz do dechy! Przecież siedzisz w Porsche, a uparcie trzymasz się siódmego miejsca

8. Unreal Tournament (11)
GT INTERACTIVE/LEM – PC
Zdeterminowany bohater przekroczył granicę pierwszej dziesiątki





9. Starcraft (8)
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Stary przebój trzyma się i wciąż nie daje za wygraną. Tylko oczko w dół...

10. Need for Speed IV (15)
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Kolejny wielki skok. Zobaczymy, czy samochodom nie zabraknie paliwa...

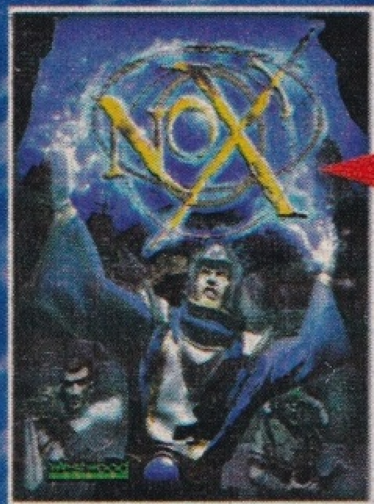


System TOP 5

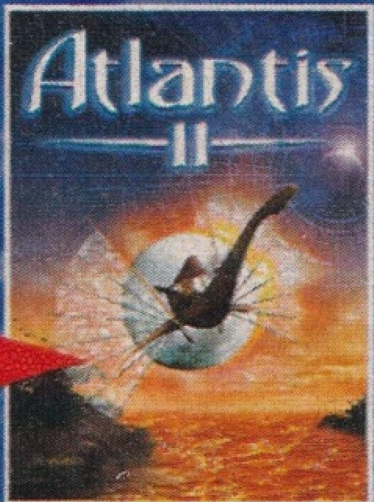
	PC	PLAYSTATION	NINTENDO 64	GAME BOY
1	**FIFA 2000** EA SPORTS/IPS Piłka nożna – 99 zł	**FIFA 2000** EA SPORTS/IPS Piłka nożna – 199 zł	**Turok Rage Wars** ACCLAIM Strzelanka – 279 zł	**Super Mario Bros. DX** NINTENDO Platformówka – 149 zł
2	**Quake 3** ID SOFTWARE/LEM Action – 189 zł	**Driver** GT INTERACTIVE/LEM Action – 199 zł	**Donkey Kong 64** NINTENDO Zręcznościówka – 269 zł	**Street Fighter Alpha** VIRGIN INTERACTIVE Bijatyka – 149 zł
3	**Driver** GT INTERACTIVE/LEM Action – 99 zł	**Tomb Raider 4** EIDOS/LEM Action – 199 zł	**Golden Eye** RARE Strzelanka – 219 zł	**Warioland 2** NINTENDO Platformówka – 149 zł
4	**Tomb Raider IV** EIDOS/MIRAGE Action – 155 zł	**Final Fantasy VIII** SQUARESOFT/MIRAGE Bijatyka – 199 zł	**Command&Conquer 3D** WESTWOOD RTS – 259 zł	**720** MIDWAY Deskorolka – 149 zł
5	**Final Fantasy VIII** SQUARESOFT/MIRAGE Komputerowe RPG – 155 zł	**NFS: Porsche** ELECTRONIC ARTS/IPS Wyścigi – 199 zł	**Super Smash Bros.** NINTENDO Bijatyka – 269 zł	**GTA** ROCKSTAR Samochodowa – 149 zł

TOP 20

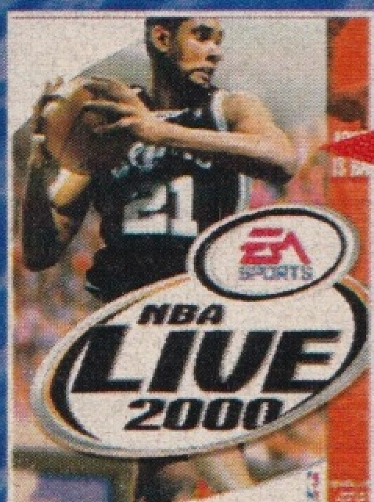
Notowania z ostatnich 2 tygodni



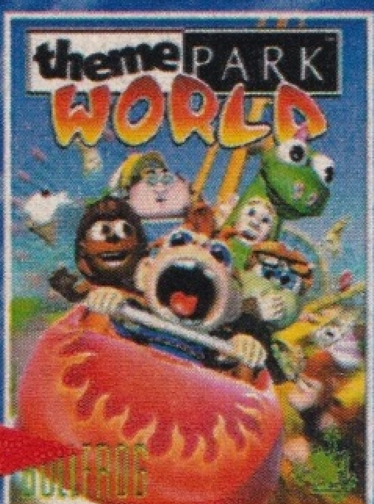

11 Nox — WESTWOOD/IPS – PC — 19
Magia i miecze, brzęk stali i pożegnalny jęk odchodzących w zaświaty potworów...

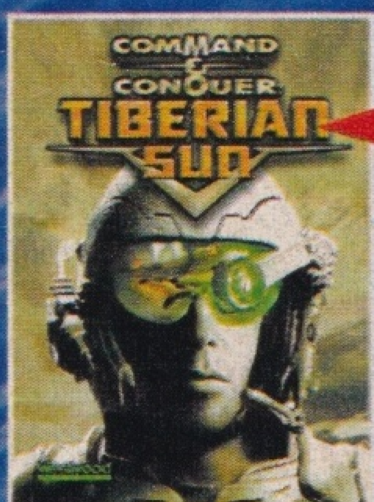
12 Diablo — BLIZZARD/CD PROJEKT – PC — 12
Diablo nadal zagraża ludzkości i ściga na Waszej liście Noxa. Jest już całkiem blisko!




13 Half-Life — SIERRA/PLAY-IT – PC — 20
Freeeman doszedł aż tutaj. Potrzeba nowego oddziału komandosów, aby go zatrzymać

14 Atlantis 2 — CRYO/CD PROJEKT – PC — 19
Atlantis idzie w górę. Skok o pięć miejsc to nie lada wyczyn




15 NBA Live 2000 — EA SPORTS/IPS – PC, PSX — 16
Bez rewelacji. Wciąż gdzieś na końcu listy. Spadnie, czy nie spadnie?

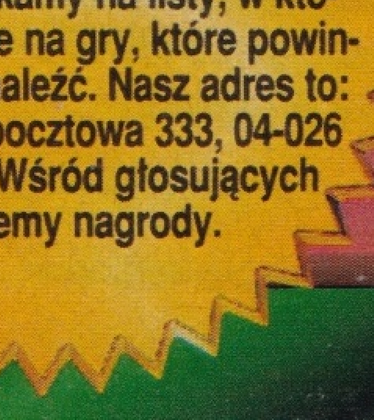



16 Tekken 3 — NAMCO/SONY – PSX — 10
Tekken leci w dół na łeb na szyję. Chyba gracze mają już dość bijatyki




17 Quake 2 — ID SOFTWARE/LEM – PC, N64 — 17
Quake zdążył się już zadomowić na 17 miejscu i nie chce go opuścić

18 Theme Park World — BULLFROG/EA/IPS – PC, PSX — 18
I tu bez zmian. Theme Park nie wywołał od ostatniego razu żadnych większych emocji

19 C&C: Tiberian Sun — WESTWOOD/IPS – PC — 13
Wielki krach na liście. Wartość Tiberium gwałtownie spada...

20 Grand Theft Auto — TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX — 9
Grand Theft z piskiem opon dokonuje rekordowego w tym notowaniu spadku

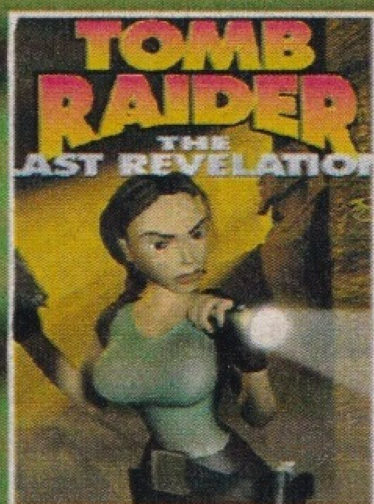
SIEDMIU WSPANIAŁYCH



Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów

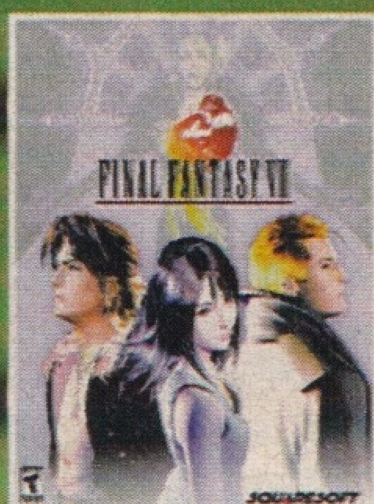


1 Driver
Lubicie wielkie samochody? No to gaz do dechy! Robota czeka



2 FIFA 2000
I proszę państwa! Szybkie podanie, akcja podbramkowa i gooooool!

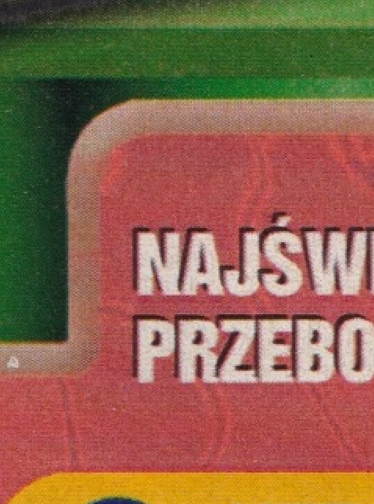
3 Tomb Raider IV
Nic dodać, nic ująć. Lara Croft na zawsze wasza...



4 Quake 3
Strzały, krzyki, nowoczesna broń. Któż tego nie polubi?



5 Final Fantasy VIII
Wielka gra fabularna zasłużyła sobie na uznanie



6 The Sims
Nowość na liście wczech czasów. Stara jak świat zabawa w rodzinę



7 Tekken 3
Ręka, noga, mózg na ścianie. Oto weteran wielkiej siódemki



NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



1 MDK 2 — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC/DC
Szalony naukowiec, zwariowany pies i tajemniczy bohater... Szykuje się niezła akcja!





2 UEFA Euro 2000 — EA SPORTS / IM GROUP – PC/PSX
Doskonały następca FIFA 2000. Zostań Mistrzem Europy już dzisiaj!



3 Metal Fatigue — PSYGNOSIS / PLAY IT – PC
Wciel się w dowódcę armii wyposażonej w potężne Comboty! Po prostu – wielka wojna wielkich machin...



4 Grand Prix World — MICROPROSE / CD PROJEKT – PC
Kolejna edycja managera Formuły 1. Coś dla tych, którym nie podoba się już szybka jazda



5 Dogs Of War — TAKE 2 / PLAY IT – PC
Wielka operacja wojskowa na planecie Primus. Osadnikom znudziła się tyrania ziemskiego imperium...

CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.

DREAMCAST



1. **House of the Dead 2** — SEGA — Action – 249 zł
2. **Virtua Striker 2** — SEGA — Piłka nożna – 259 zł
3. **Rayman 2** — UBISOFT — Platformówka – 259 zł
4. **Crazy Taxi** — SEGA — Samochodowa – 259 zł
5. **Soul Calibur** — NAMCO — Bijatyka – 259 zł

MDK 2

Wydawałoby się, że nie można zrobić gry ładniejszej, bardziej wesołej i ciekawszej niż MDK. Ale jak to bywa, każdy hit prędzej czy poźniej doczeka się swojej drugiej części. Stąd też wzięła się gra MDK 2

Chociaż MDK 2 jest sequelem, może być traktowana jako osobny tytuł. Nawet jeśli nie miałeś przyjemności bawić się w pierwszą część, to i tak z pewnością poradzisz sobie z jej następcą. Dla przypomnienia tylko należałoby wspomnieć o bohaterach tego świata. Głównymi postaciami są Kurt Hectic, Doktor Flute Hawkins i jego mechaniczny, sześcioręki pies Max. Fabuła MDK opowiadała o tym, jak to młody Kurt wyruszył wraz z Dr. Hawkinsem w przestrzeń kosmiczną. Doktor, lekko szalony wynalazca, postać bardzo znana w epoce atomowej, zdecydował się opuścić Ziemię, aby poszukać „czegoś naprawdę wielkiego". I w rzeczy samej, znalazł. Tym czymś byli brzydcy i niedobrzy Obcy, którzy bez wahania zdecydowali się zaatakować naszą planetę. Jedyną nadzieją ludzkości był oczywiście Kurt. Wyposażony w prototypowy skafander ze spadochronem, uzbrojony w karabin obrotowy, celownik snajperski, ruszył w drogę i nie ma co ukrywać, dał złym obcym potężnego łupnia.

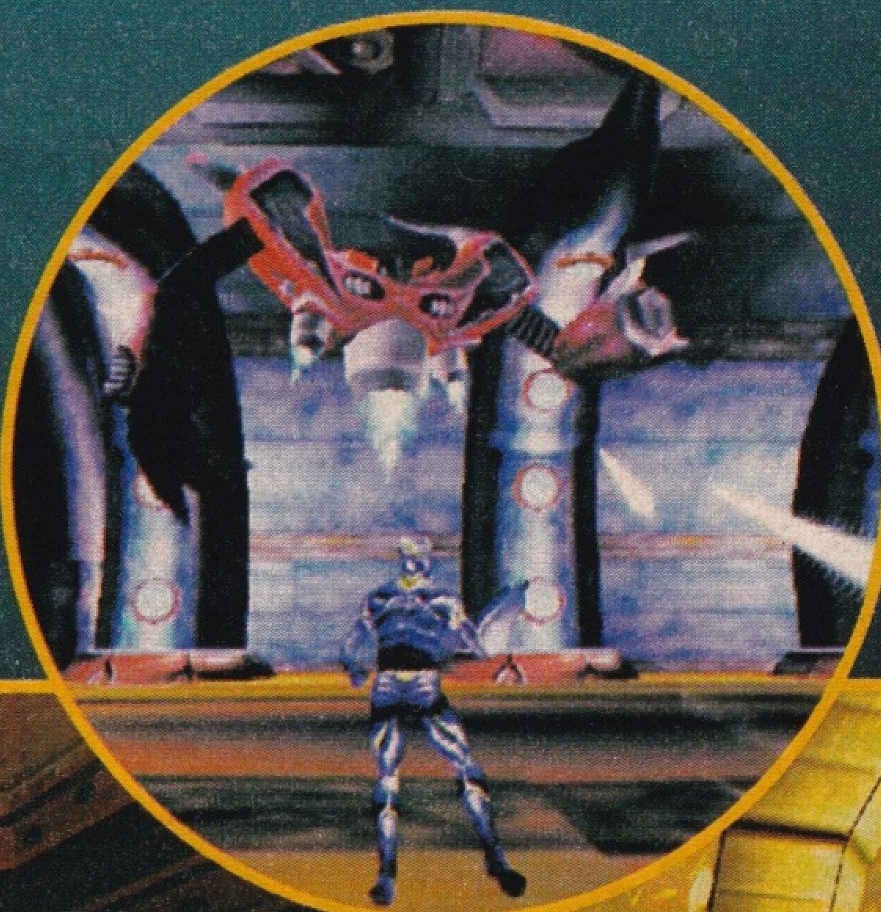
MDK2 rozpoczyna się dokładnie po opisanych wyżej zdarzeniach. Bohaterom wydawało się, że mogą wyjechać na wakacje, a tymczasem na horyzoncie pojawia się kolejny statek Obcych najeźdźców. Nie tracąc czasu profesor, Max i główny heros – pan Hectic ponownie stają do walki.

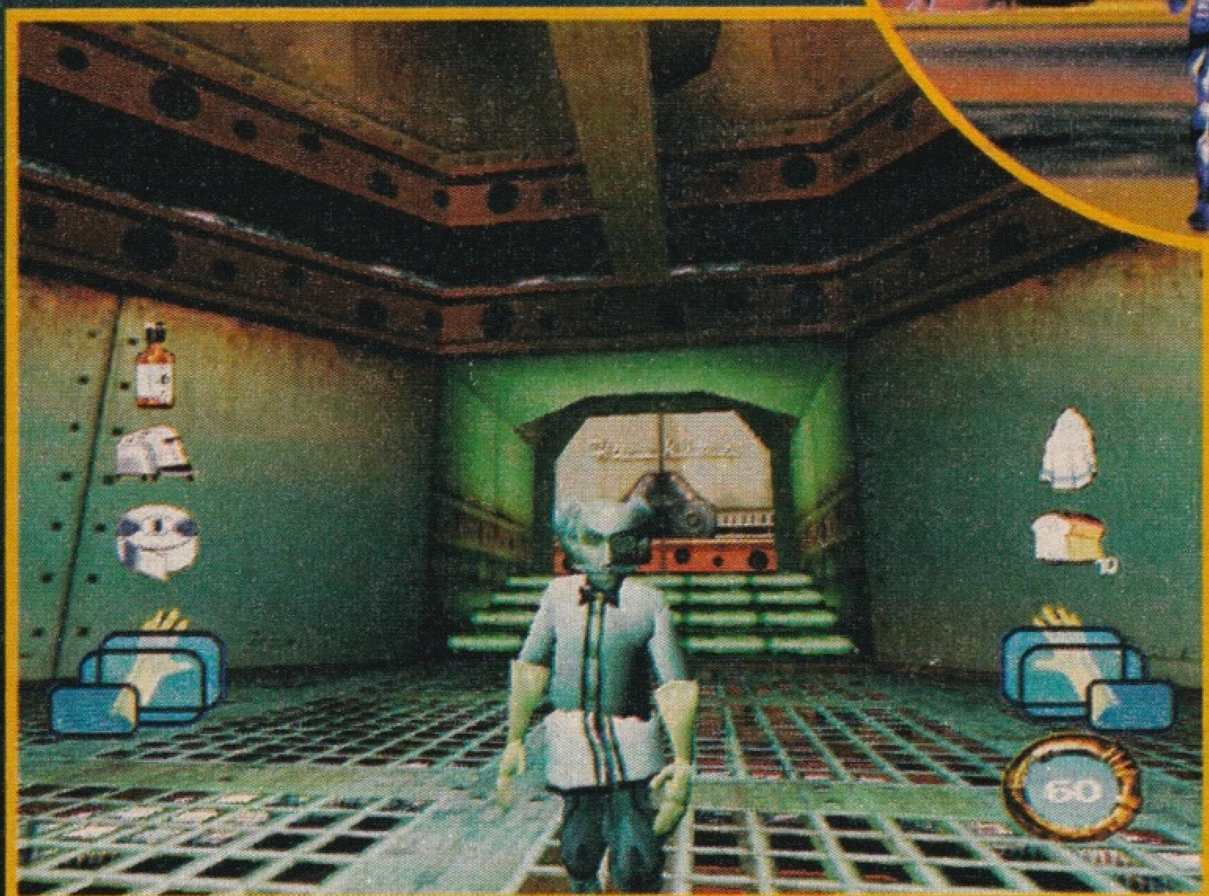
Podstawowa różnica między MDK2 a częścią pierwszą polega na tym, że tym razem do twojej dyspozycji są wszyscy trzej panowie. Możesz zatem pokierować postaciami Maxa i Doktora. Co ciekawe, każdy z nich znacznie różni się od swoich towarzyszy. Kurt tak samo jak w oryginale wyposażony jest w cudowny kombinezon, obrotowe działko i karabin snajperski. Jego misja polega na eliminowaniu przeciwników, skradaniu się i zastawianiu na Obcych pomysłowych pułapek. Profesor nie jest co prawda komandosem, ale posiada bardzo przydatną umiejętność tworzenia potężnych broni i ładunków wybuchowych ze zwyczajnych, wydawałoby się, przedmiotów (np. z tostera, drabiny i wiadra). Pies - Max to prawdziwy żywy dewastator, o niesamowitej sile ognia. Ma on dwie zalety. Pierwszą z nich jest możliwość posługiwania się czteroma pistoletami naraz (a mogą to być nawet potężne armaty). Drugą jego pasją jest palenie kubańskich cygar. Ten fakt doskonale ilustruje klimat gry. Jak widać, oryginalny humor MDK nie zaginął w dwójce.

MDK2 zawiera wszystkie atuty części pierwszej. Jest więc tutaj świetna trójwymiarowa grafika i widok na bohatera z perspektywy trzeciej osoby. Są też śliczne projekty statków i konstrukcji Obcych – a jest

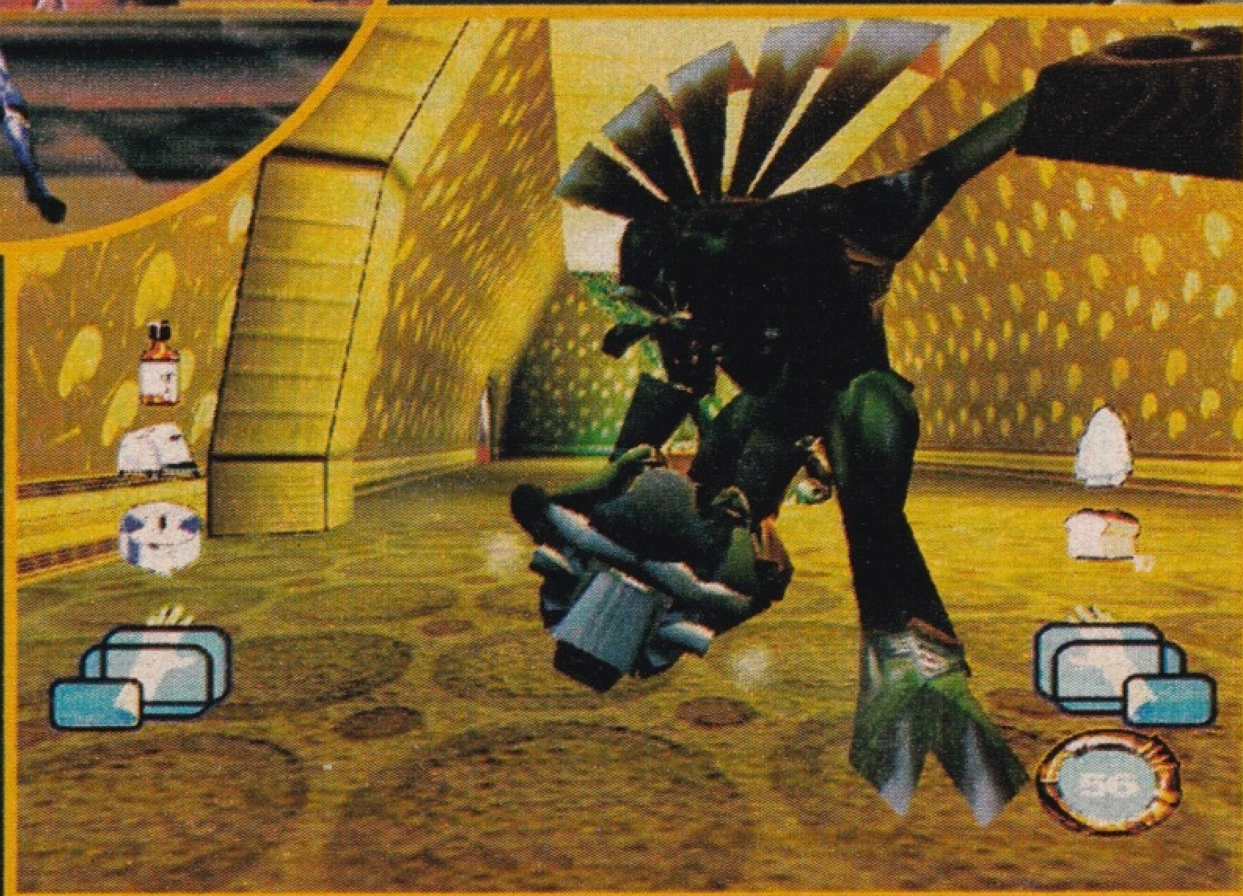


Uzbrojony po zęby Max w akcji. Nic nie jest w stanie go zatrzymać ...

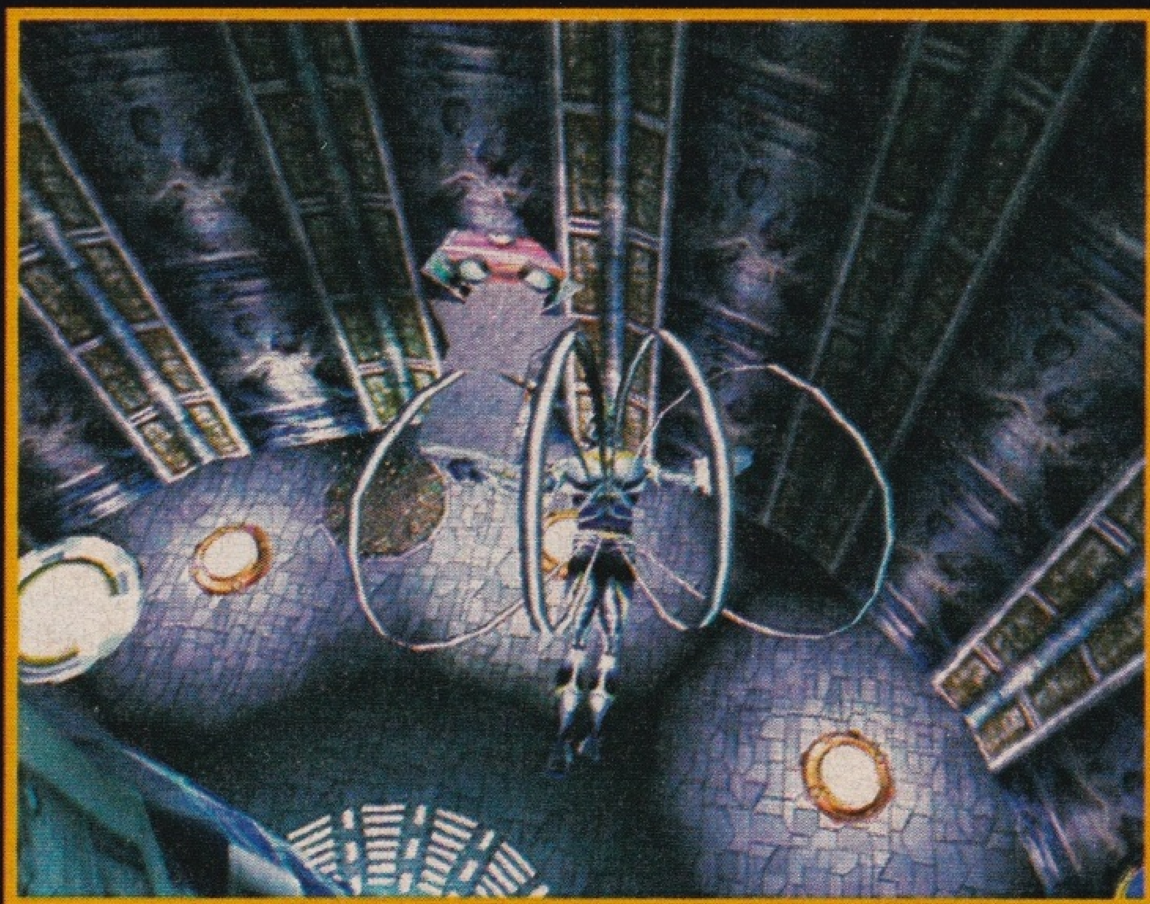




Doktor Hawkins. Po bokach ekranu jego niecodzienne wyposażenie. Jak teraz zrobić z tego bombę?



Paskudni kosmici znów chcą zniszczyć Ziemię. Jednak w starciu z dzielnymi bohaterami padają jak muchy



Jak widać, znany z jedynki spadochron ciągle się przydaje. Podczas skoku można podziwiać widoki...



Statek Obcych może jest mało funkcjonalny, ale na pewno przepięknie zaprojektowany



Choć Doktor wygląda zabawnie i zupełnie nie jak twardziel, może nieźle narozrabiać

tego dziewięć wielkich poziomów, podzielonych na kilka obszarów. Obcy są tyle groźni, co i śmieszni. Ponad dwadzieścia rodzajów kosmicznych łupieżców tylko czeka aż dasz im „popalić". Część zręcznościowa została opracowana bardzo ciekawie. Autorzy MDK2 pamiętali o tym, że gry komputerowe mają służyć do zabawy, a nie do psucia nerwów, stąd też wszystkie skoki i wspinaczka sprawiają frajdę i nie frustrują. Walka, wymiana ognia z niedobrymi kosmitami, to naprawdę piękne widowisko. Wspaniale wyglądają lecące rakiety, kolorowe pociski plazmowe i sypiące się na ziemię łuski. Naprawdę robi to bardzo dobre dla oka wrażenie, ale jednocześnie nie przeraża zbędnym okrucieństwem. Sposób sterowania postacią w MDK2 jest prosty i przyjemny. Bardzo szybko można dokonać takich czynności jak bieg, przełączenie się na tryb strzału snajperskiego, szybki unik i skok na spadochronie. W grze dominuje prześmiewczy ton, parodiujący amerykańskie komiksy o superbohaterach z lat 50-tych. Dlatego co jakiś czas pojawiają się komentarze w stylu: „tylko on jest nadzieją udręczonej ludzkości", czy „strzeżcie się brudnych łap Obcych"

Akcja gry wciąga już od pierwszej sceny, w której wyskakujesz na spadochronie i nurkujesz w dół, w stronę statku Obcych, który od razu otwiera do ciebie ogień. Potem wydarzenia toczą się z zawrotną prędkością, tak że nawet nie zauważasz mijającego przy grze czasu. Co chwila pojawia się nowe wyzwanie: jeszcze bardziej niebezpieczny przeciwnik (lub po prostu bardziej zabawny) i nowa zagadka do rozwiązania (np. jak otworzyć drzwi przy pomocy ryby?). A wszystko rozgrywa się w olśniewającej scenerii. Żaden miłośnik MDK na pewno nie będzie zawiedziony.



Do czego to służy... Nie wiesz? No to wyłącz to i już!

Tekst: Maciej Jurewicz

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT! możecie wygrać grę MDK 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Ile łap ma Max?

Oto jedyna nadzieja ludzkości! Bohater, Zwariowany Naukowiec i pies Max



Podręczny arsenał Maxa. Pistolety duże, małe i maszynowe. Jest w czym wybierać...

PC	PSX	N64	DC	A

MDK 2

Zabawna gra akcji

☎	Interplay/CD Projekt	1 - 3 graczy

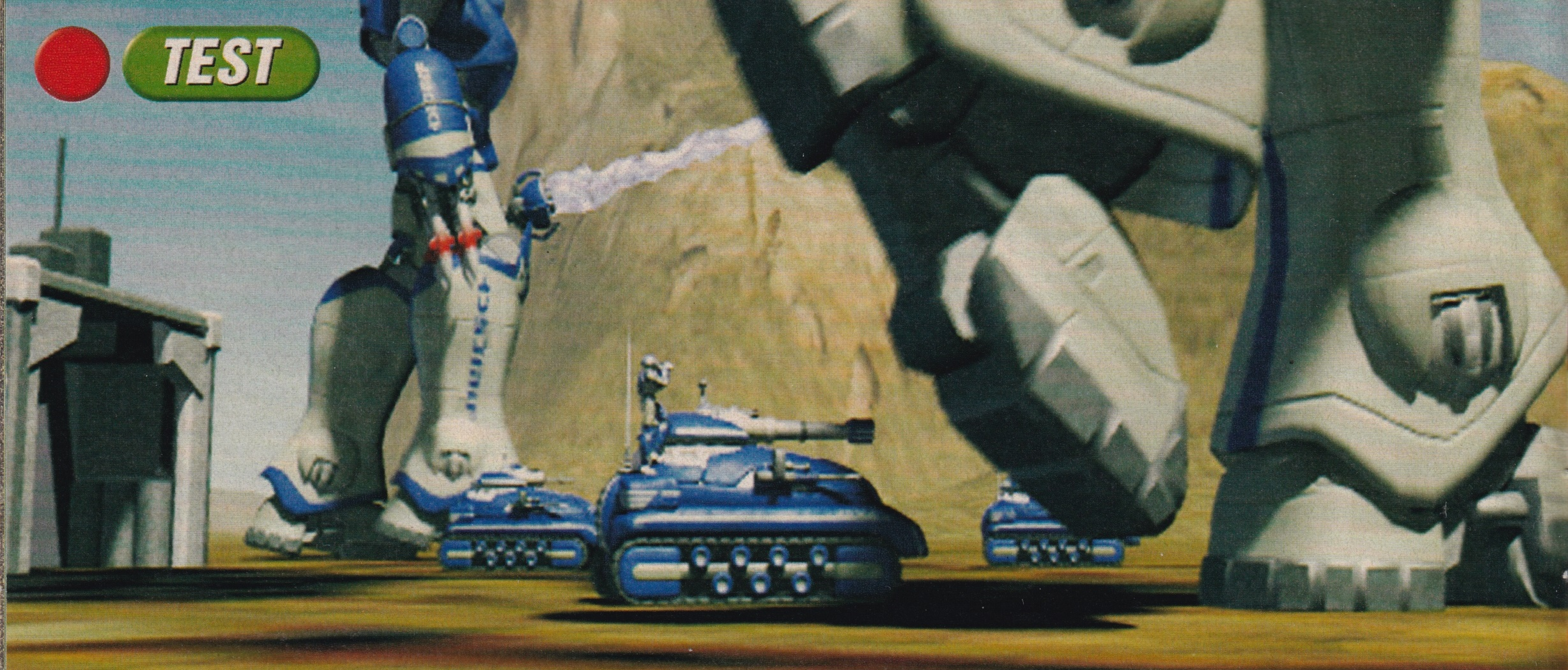
Min: Pentium 200 MMX, 32 MB, 650 MB HDD, grafika 4 MB; Zal: Pentium II 266 MMX, 64 MB, 800 MB HDD, grafika 8 MB

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 5

Świetna grafika, zabawne postacie, dobra grywalność i dużo humoru

Jeśli podobało ci się pierwsze MDK, to nie znajdziesz tu żadnych wad

Zabawna, dynamiczna i przepięknie opracowana gra akcji. Czego chcieć więcej? **5**



METAL FATIGUE™

Jeśli w COMMAND & CONQUER podobały ci się pojazdy bojowe GDI, a po grze w klasycznego MECHWARRIORA czułeś niedosyt, to METAL FATIGUE jest grą właśnie dla ciebie. Teraz bowiem będziesz mógł dowodzić armią złożoną z wielkich bojowych robotów



Budowa własnej bazy i fabryki Combotów nie nastręcza wielu trudności

Oto dwie części jednej całości. Z lewej potężna maszyna...

Fabuła gry nie jest zbyt skomplikowana. W odległej przyszłości ludzie skolonizowali wiele światów. Podczas eksploracji jednej z planet układu Upsilon Centauri trzej bracia Angelus odnaleźli szczątki robotów bojowych Obcych. Odkrycie technologii Obcych zmieniło losy świata. Po tym wydarzeniu bracia rozstali się, a każdy z nich przyłączył się do innej frakcji w konflikcie, który rozdarł ludzkość.

METAL FATIGUE to strategia czasu rzeczywistego (RTS). **Głównym elementem gry są zmagania armii wyposażonych w potężne pancerze wspomagane, tzw. Comboty.** Ty zaś wcielasz się w rolę jednego z braci Angelus i prowadzisz do zwycięstwa swoje stronnictwo. W METAL FATIGUE są trzy wrogie sobie ugrupowania. Spokojne RimTech, posługujące się w boju wypróbowanymi technikami i bardzo wszechstronnym sprzętem. MilAgro to klasyczna zła korporacja, która stawia na brutalną siłę i zmasowany frontalny atak. Ostatnia frakcja, Neuropa, to niezależna siła, która wykorzystuje zdobycze Obcych technologii. Jej doktryną jest atak z zaskoczenia przy wykorzystaniu urządzeń maskujących.

Najnowszy produkt Psygnosis jest bardzo rozbudowany. Do dyspozycji masz tutaj szereg pojazdów i budowli. Zabawa polega na zdobywaniu surowców (w tym przypadku energii geotermicznej, pobieranej z czynnych kraterów), rozbudowywaniu bazy i tworzeniu armii. METAL FATIGUE ma jednak kilka cech szczególnych. Na pierwszym miejscu wymienić trzeba cudowne Wielkie Roboty. Nie produkujesz ich taśmowo, ale projektujesz każdego indywidualnie! Do dyspozycji masz wiele różnych części i rodzajów uzbrojenia; oczywiście z czasem pojawiają się nowe możliwości konstrukcyjne. Tak więc od ciebie w znacznej mierze za-



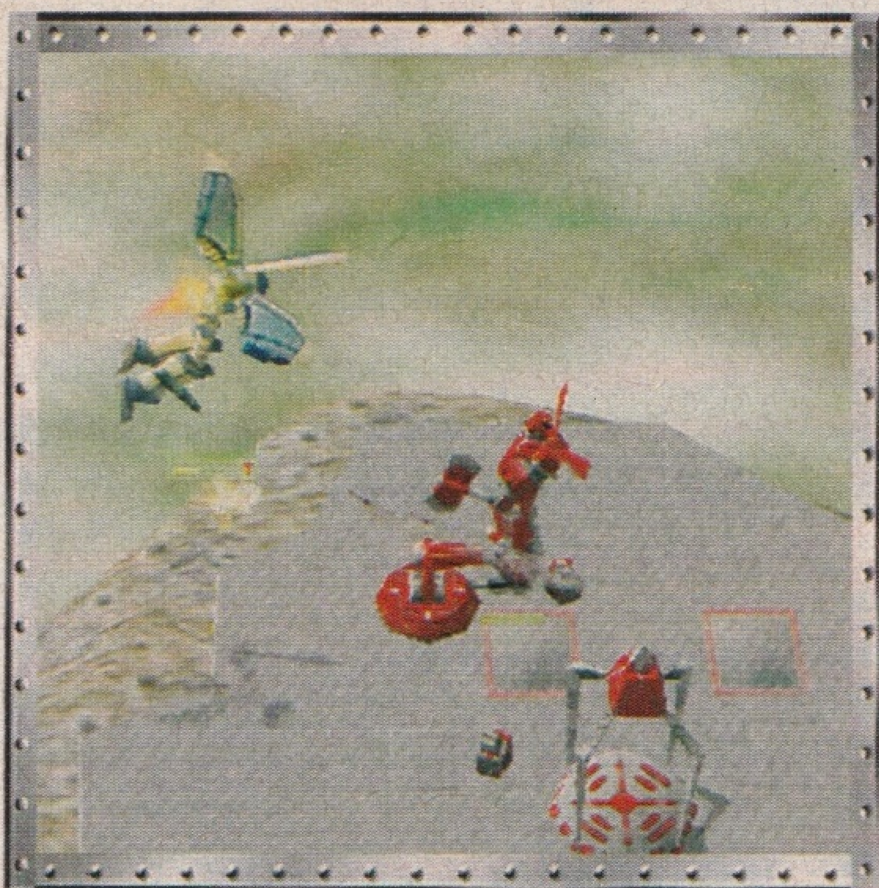
Szybka akcja Combota – abordaż na statek desantowy...

CLICK! AKCJA!

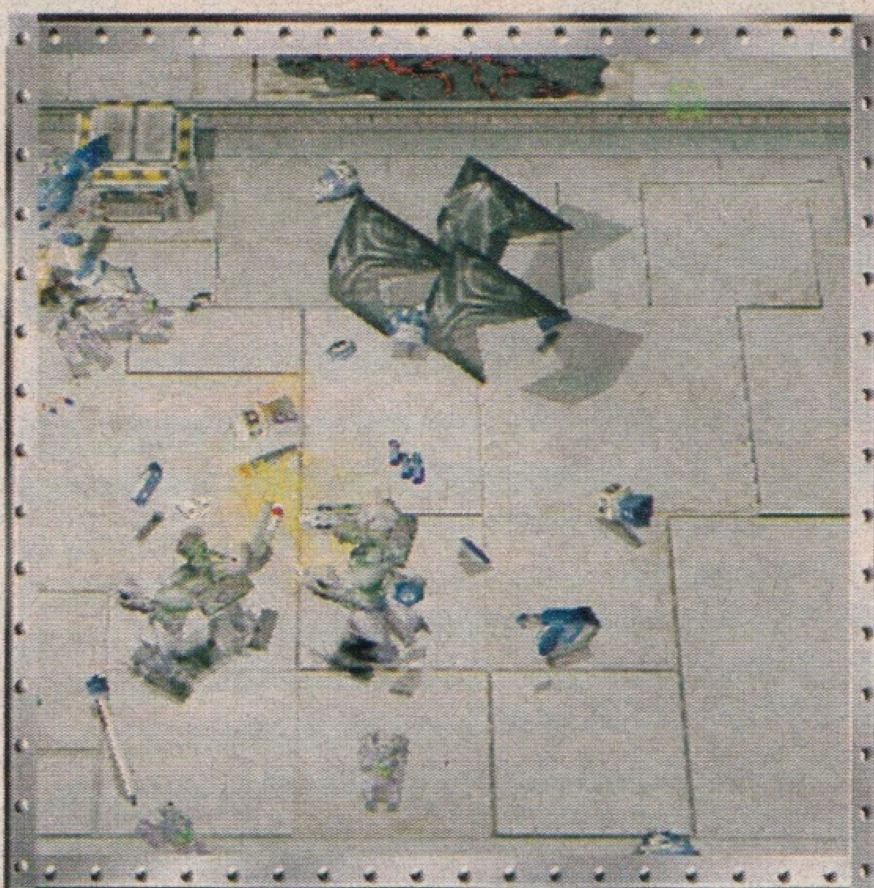
W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę METAL FATIGUE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jaki kolor mają jednostki RimTechu?



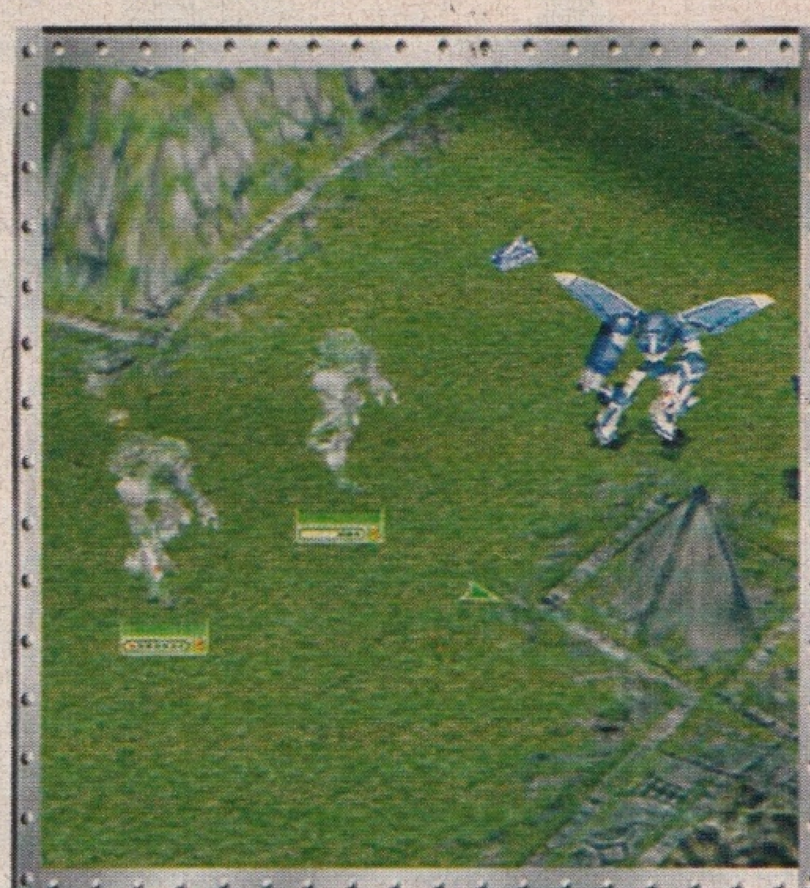
Roboty bojowe MilAgro to naprawdę trudni przeciwnicy



Starcia pomiędzy korporacjami toczą się również na orbicie



Comboty rozpadają się w naprawdę widowiskowy sposób



Roboty bojowe mogą walczyć, biegać a także... latać

leży, jak będą wyglądały twoje jednostki. Istnieje np. wiele odmiennych wariantów robocich kończyn – ramiona z katanami, toporami, mieczami plazmowymi czy energetycznymi tarczami, nogi z wyrzutniami rakiet czy silnikami odrzutowymi. Oczywiście, oprócz tych wspaniałych maszyn, masz jeszcze jednostki wsparcia, klasyczne czołgi i wozy rakietowe. **Teatr działań wojennych też jest bardziej rozbudowany niż w klasycznych grach typu RTS. Możesz obserwować pole bitewne z powierzchni lub z orbity, na której zawieszone są statki desantowe.** Część potyczek rozgrywa się równocześnie na powierzchni planety i pod ziemią, w jaskiniach i tunelach pozostawionych przez Obcych. Grafika jest wektorowa, co ma znaczenie o tyle, że możesz dowolnie obracać mapę powierzchni, przybliżać ją i oddalać. Kolejnym miłym zaskoczeniem są poszczególne misje. Tutaj nie wszystko polega na całkowitym zdruzgotaniu, zmiażdżeniu i zniesieniu przeciwnika z powierzchni. Niekiedy chodzi tylko o wybudowanie bazy, przechwycenie ładunku czy zapewnienie ochrony stacji archeologicznej. Za wykonane zadania otrzymujesz punkty rozwoju, dzięki którym możesz modyfikować i modernizować swój sprzęt. Pojawiają się również nowe technologie, czyli kolejne typy uzbrojenia, jak też np. implanty neuralne, które polepszają sprawność bojową pilotów.

Przy wielkich robotach, wozy bojowe wyglądają jak zabawki

Oczywiście zbyt dobrze byłoby, gdyby gra nie miała wad. Do tych należą niektóre projekty maszyn. Twórcy położyli nacisk na roboty, natomiast wygląd pozostałych jednostek pozostawia wiele do życzenia. Nie najlepsze wrażenie robi również kolorystyka. Jednostki RimTechu są jaskrawo niebieskie, a wojska MilAgro nieskazitelnie czerwone. Tylko chłopcy z Neuropy wyglądają jak ludzie. Jeśli jesteś wymagającym graczem, uderzy cię jeszcze jedna rzecz. Otóż fabuła gry jest miejscami trochę infantylna. Gra nawiązuje do estetyki mangi i anime, co nie zawsze wychodzi jej na dobre. Pojawiają się więc pewne uproszczenia w historii świata gry i przerywniki filmowe na poziomie drugorzędnego filmu SF.

Pomimo wad – gra wciąga. METAL FATIGUE to produkt na odpowiednim poziomie. Wszyscy miłośnicy Mechów, Battletecha i Anime z wielkimi robotami powinni czuć się usatysfakcjonowani.



PC | PSX | N64 | DC | A

Metal Fatigue

RTS z Combotami w Roli Głównej

Psygnosis / Play-IT | 1 - 3 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, akcelerator 3D; Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 5

Różnorodność misji i sprzętu, możliwość konstruowania własnych Mechów

Bardzo prosta fabuła, grafika mogłaby być trochę lepsza

Ciekawa gra dla miłośników strategii czasu rzeczywistego i osób lubiących wielkie roboty **5**



...z prawej zaś głowa maszyny, czyli dobrze wyszkolony pilot

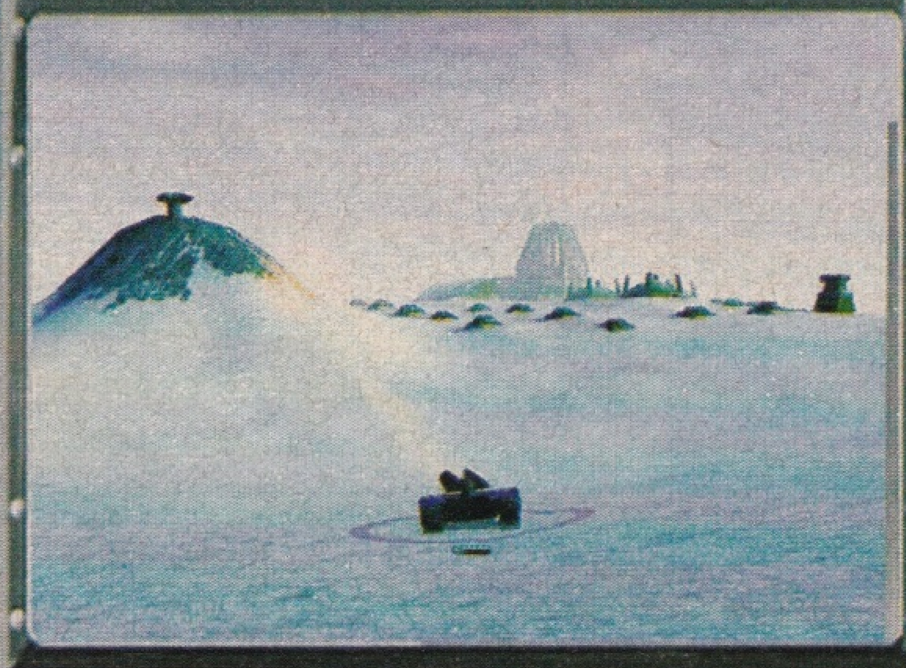
Tekst: Jacek „Jarema" Komuda



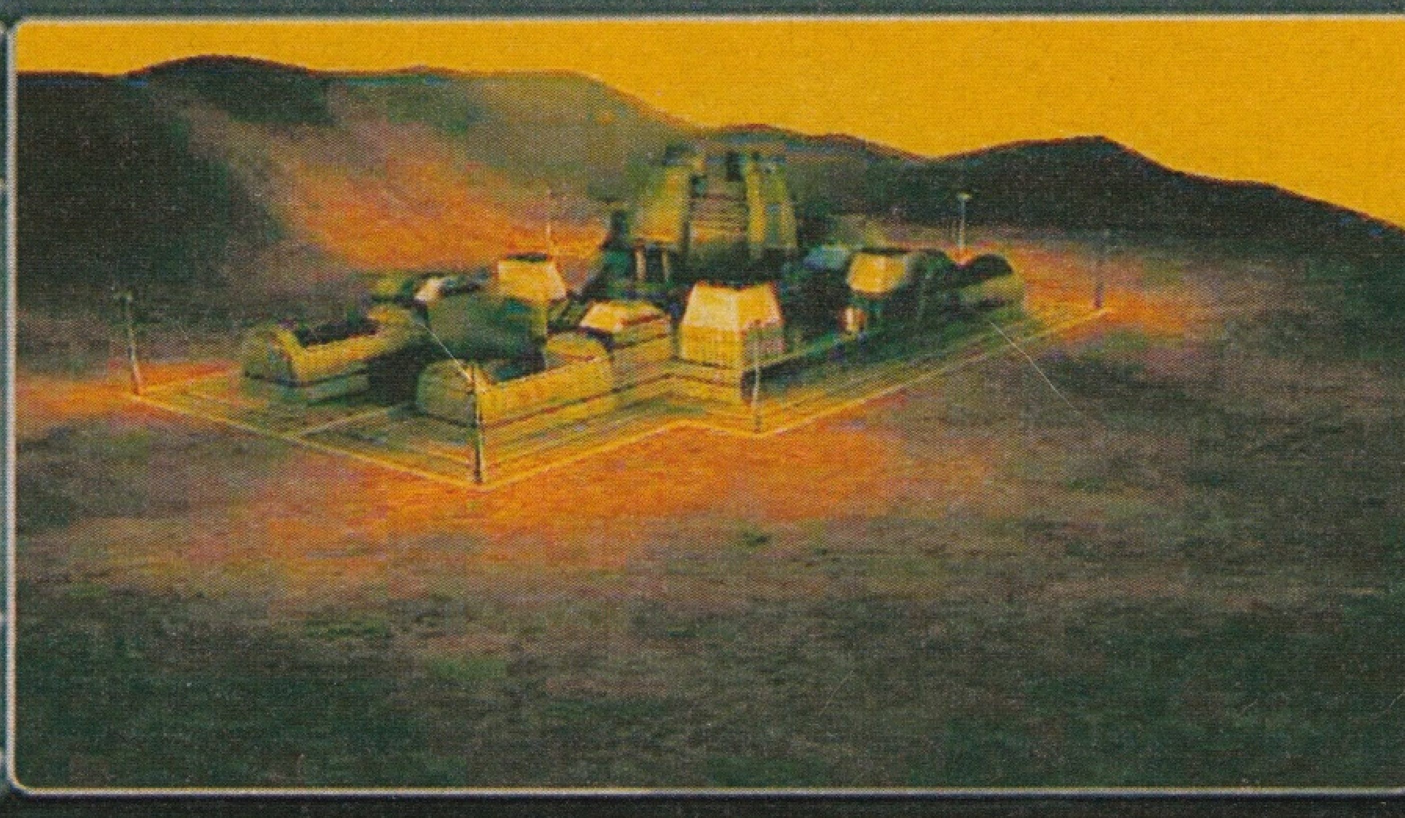
Znów musisz wybierać i po raz kolejny twój wybór jest prosty. Albo stajesz po stronie osadników broniących swojej planety, albo po stronie sił ekspedycyjnych, które mają zaprowadzić porządek

DOGS OF WAR

DOGS OF WAR to kolejny RTS firmy Take 2 Interactive. Niestety, nie wnosi zbyt wiele do opisywanego gatunku gier. Zarówno fabuła, jak i sama rozgrywka nie zaskakują niczym nowym. Podobnie jak w COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN, czy STARCRAFCIE, tak w DOGS OF WAR stajesz po jednej ze stron konfliktu, który rozgrywa się na planecie Primus. Dochodzi tam do starcia pomiędzy dwoma organizacjami – Imperial Order i Warmonkeys. Pierwsza z nich to wielkie imperium galaktyczne, którego stolicą jest Ziemia. Z kolei Warmonkeys to organizacja stworzona przez osadników na planecie Primus, którzy zbuntowali się przeciwko rządowi i ogłosili niepodległość. Obie strony walczą o to, kto przejmie kontrolę nad planetą, na której znajduje się niezwykła substancja SL 18 wykorzystywana do produkcji broni, wytwarzania energii i zmieniania oblicza planet. Gracz wybiera jedną ze stron konfliktu i prowadzi swoich żołnierzy do zwycięstwa. **W przerwach pomiędzy kolejnymi kampaniami możesz oczywiście wynajmować nowe oddziały lub awansować weteranów. Niestety, także w tej części gry nie wprowadzono żadnych innowacji.** Podobnie wyglądało przecież uzupełnianie strat i zdobywanie nowych oddziałów w innych RTS.



Wojna toczy się w bardzo różnych sceneriach, także w strefie polarnej



Wojenne instalacje odgrywają bardzo ważną rolę w DOGS OF WAR. Czasem trzeba bronić ich za wszelką cenę...

Przyglądając się jednostkom przedstawionym w DOGS OF WAR, można stwierdzić, że niektóre rodzaje broni używane w konflikcie na Primusie są podobne do broni znanej już graczom z innych produkcji; np. używane w pierwszych misjach „Gilotyny" Warmonkeys to nic innego, jak jednostki artyleryjskie bractwa NOD z gry C&C: TIBERIAN SUN i dodatku FIRESTORM.

Bez wątpienia dużym plusem tej gry jest to, że zwycięstwo w DOGS OF WAR nie polega wcale na tym, aby zalać przeciwnika masą wojsk. Przeciwnie – należy dużo myśleć i uważnie śledzić posunięcia wroga, a każda chwila nieuwagi może doprowadzić do tego, że twoje oddziały poniosą bardzo duże straty. Natomiast

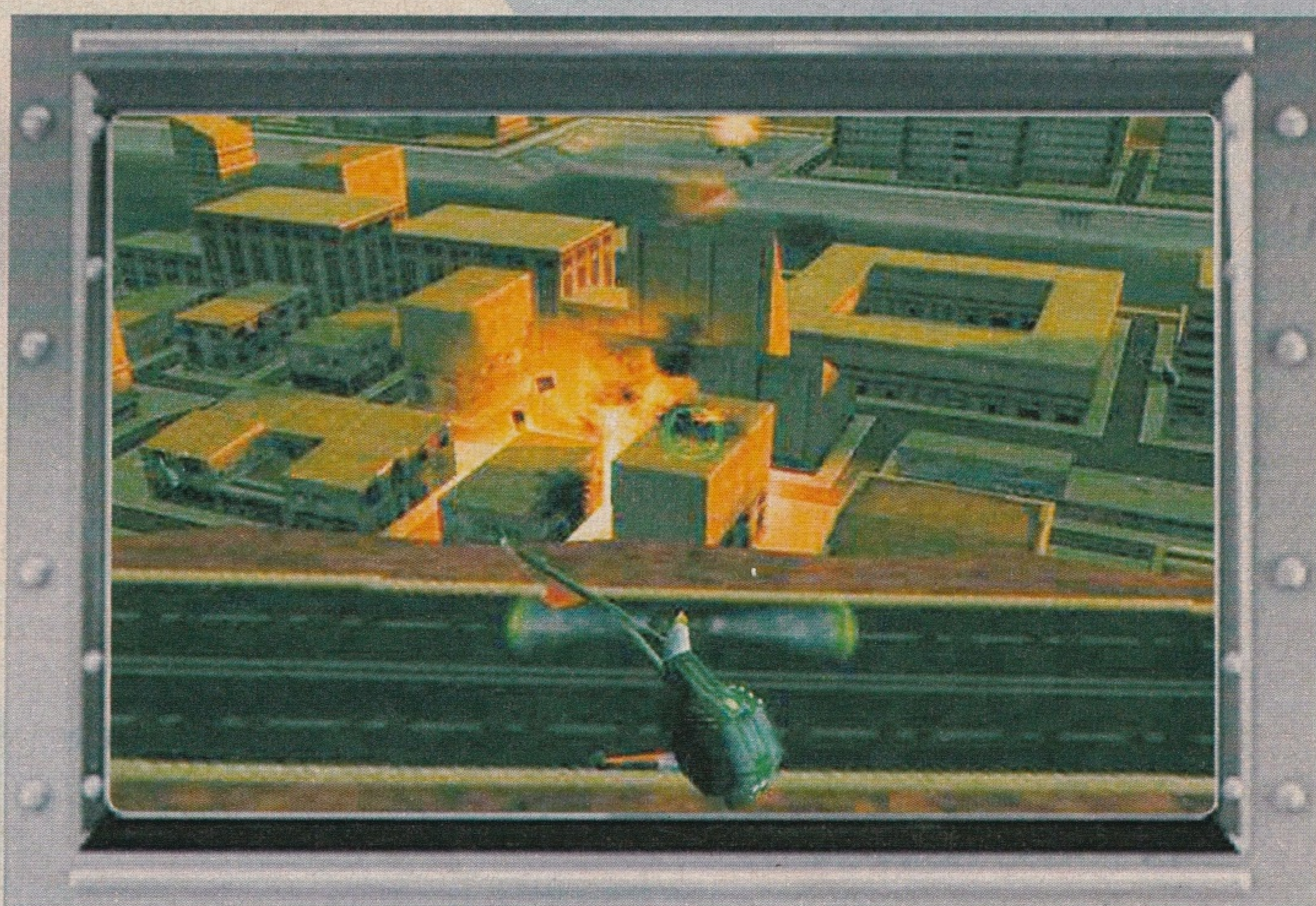
Najcięższe walki toczą się na terenie zabudowanym



Projekty graficzne są bardzo ładne. Cóż z tego jednak, kiedy w mroku prawie nie widzisz własnych jednostek...



Filmowe przerywniki i wybuchy także wyglądają bardzo efektownie. Niestety, w czasie starcia można nie nadążyć z wyborem rozkazów



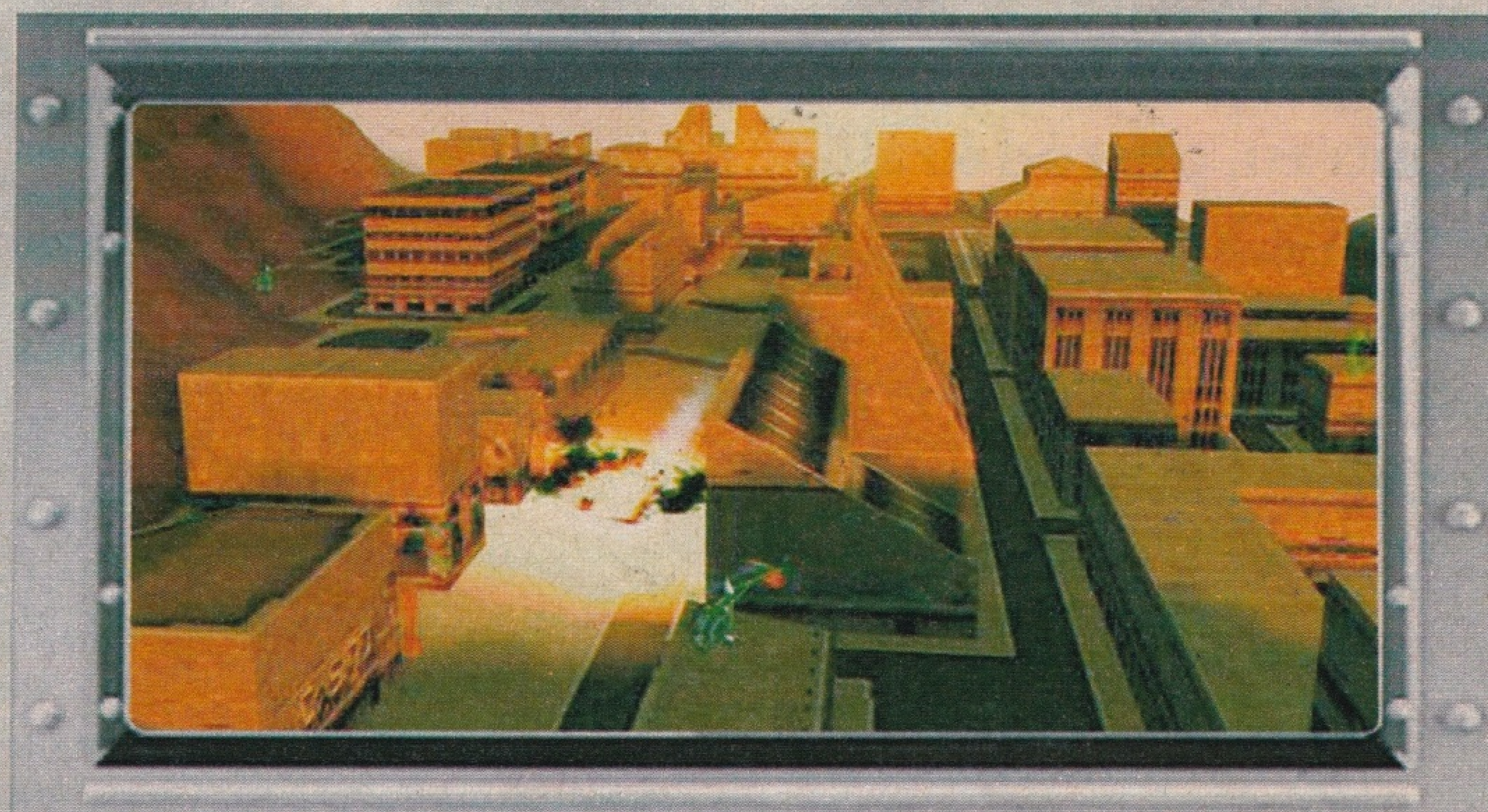
Helikoptery, podobnie jak Gilotyny, dostępne są już w pierwszych misjach. Z czasem jednostki latające okazują się coraz bardziej przydatne

wirtualne pola walki w DOGS OF WAR wyglądają po prostu jak komputerowe mapy poligonów wojskowych, ale są graficznie niedopracowane. W grze zastosowano jednak pewną nowość, która do tej pory występowała tylko w nielicznych RTSach. **Otóż pole walki można oglądać ze wszystkich stron. Możesz dowolnie manewrować kamerą: obracać ją, przybliżać, oddalać, a także zmieniać kąt jej ustawienia. Wszystko to jednak za cenę niezbyt udanej grafiki, która stanowi podstawowy mankament tej gry. Niestety, wszystkie jednostki, którymi dysponujesz – nawet przy maksymalnym zbliżeniu kamery – są bardzo małe i niewyraźne.** Kłopotów może przysporzyć już sama selekcja oddziałów. W bitewnym zamieszaniu trzeba np. włożyć sporo wysiłku w wybieranie poszczególnych oddziałów i wydawanie im rozkazów. Skomplikowane jest także samo dowodzenie – aby wydawać komendy żołnierzom, należy rozwijać małe okienka i wybierać polecenia z zawartego w nich menu. Jeśli chcesz więc np. wyładować transport wojska z Protectora, nie wystarczy wskazać na niego kursorem myszy, ale kliknąć, przytrzymać i dopiero po pojawieniu się okna wybrać odpowiednie polecenie. **Te długotrwałe procedury znacznie spowalniają działania. Tymczasem sama gra jest niezwykle dynamiczna, a przeciwnicy raz po raz zaskakują niespodziewanymi akcjami. Wobec niektórych z nich możesz okazać się bezradny – po prostu nie zdążysz zareagować.** Zanim bowiem wydasz rozkazy (wybierzesz odpowiednie komendy), przeciwnik pierwszy otworzy ogień i misja zakończy się klęską.

DOGS OF WAR posiada bardzo ładną oprawę muzyczną. Wprawdzie efekty dźwiękowe dobiegające z pola walki nie zawsze są zbyt udane, jednak muzyka towarzysząca każdej bitwie i kampanii znakomicie oddaje nastrój walk toczących się wśród skał i gór Primusa. **Tematy muzyczne przygotowano wyjątkowo starannie, cóż jednak z tego, jeśli i tak to nie one decydują o jakości gry.** Tę ocenić można jako co najwyżej średnią. DOGS OF WAR polecić zatem można jedynie zagorzałym miłośnikom gier bitewnych i strategii czasu rzeczywistego.



Tajne technologie decydują o prawdziwym obliczu wojny



Wystarczy jeden fałszywy ruch i wróg zniszczy twoje oddziały. Najłatwiej jest popełnić błąd, gdy walki toczą się na terenie zabudowanym



Jednostki są małe, czasami trudno nimi sterować...



Pod tym adresem znajdziesz kilka screenów z gry, a także pierwsze filmowe zwiastuny tego produktu

PC | PSX | N64 | DC | A

Dogs Of War
Bardzo Standardowy RTS

159 zł	Take 2 / Play-IT	1 gracz

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, akcelerator 3D; Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk 5 | Frajda 3

+ Bardzo ładna oprawa muzyczna, konieczność zaplanowania rozgrywki
– Słabe animacje, bardzo małe jednostki, niezbyt interesująca fabuła

Wbrew zapowiedziom, może stać się hitem tylko dla zagorzałych miłośników RTS – 3

Teksty: Jacek „Jarema” Komuda

Agharta
The Hollow Earth



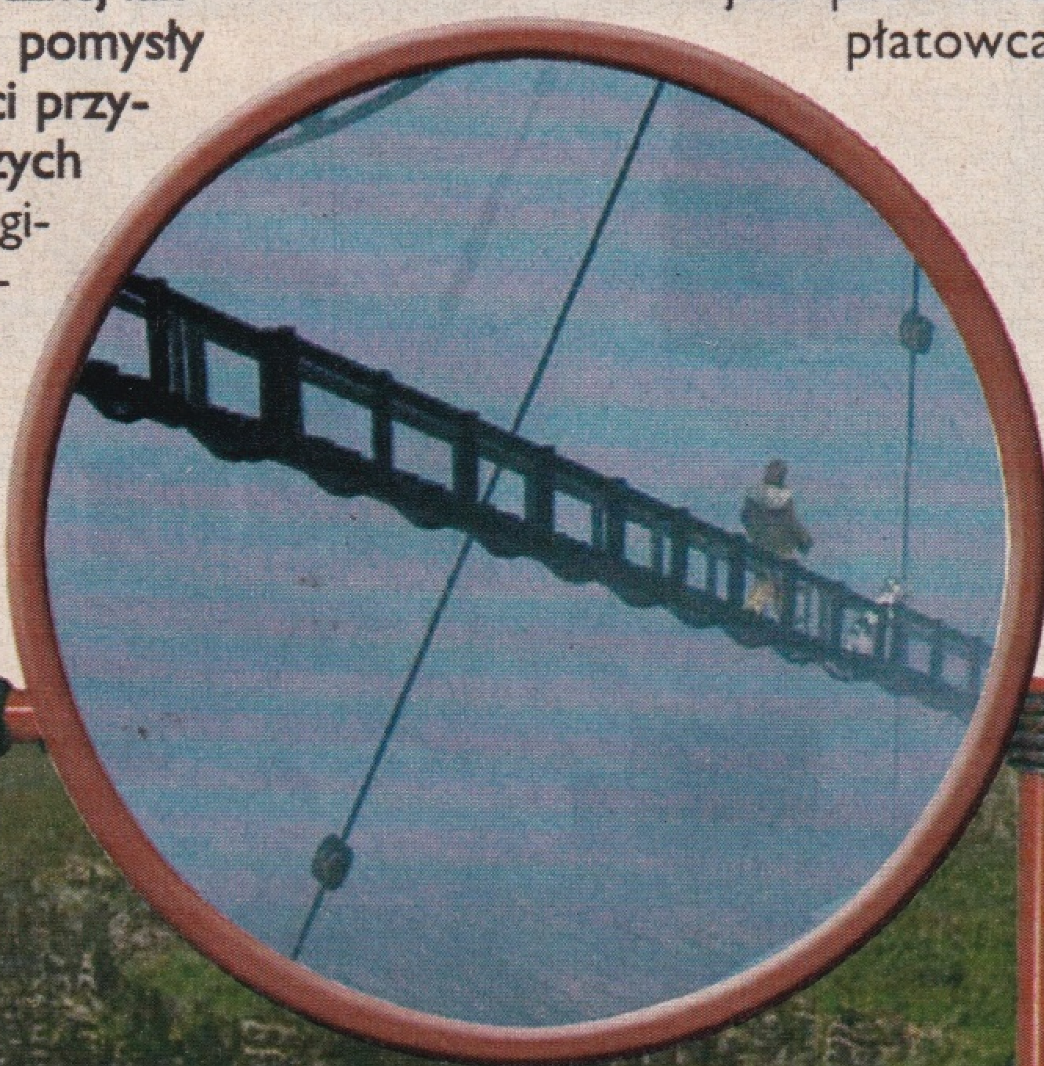
Tajemnicze urządzenia, maszyny parowe i pęki kabli... tak, to ostatnio stało się modne

Wyobraź sobie, że nasza planeta w przekroju nie wygląda tak, jak na ilustracji w książce do geografii, ale jest pusta w środku... Zaś głęboko w jej wnętrzu, pośród krajobrazów, których nie można spotkać nigdzie na powierzchni, też żyją ludzie... i nie tylko oni. Jeśli jesteś ciekawy, jak wygląda taki świat, zagraj w AGHARTĘ



Krajobraz AGHARTY bardziej przypomina lasy tropikalne niż lodowe pustkowia bieguna północnego

AGHARTA – THE FOLLOW EARTH to klasyczna gra przygodowa. Dość standardowy jest w niej zarówno sposób prowadzenia bohatera (tzw. „wskaż i kliknij"), jak i zagadki. Oryginalny jest jednak sam pomysł Ziemi „pustej" w środku. **Twórcy gry, prezentując taki świat, sięgnęli do klasycznej fantastyki. Wykorzystano pomysły z niesamowitych opowieści przygodowych i awanturniczych z dawnych lat.** Mamy tu gigantyczne mrówki, mordercze małpy, istoty, które na powierzchni wyginęły miliony lat temu. Jest też oczywiście szalony naukowiec i jego wynalazki. Projekty graficzne gry nawiązują do modnej ostatnio retrotechniki. Są więc pordzewiałe rury, wielkie zawory i urządzenia o tajemniczym przeznaczeniu i zastosowaniu.

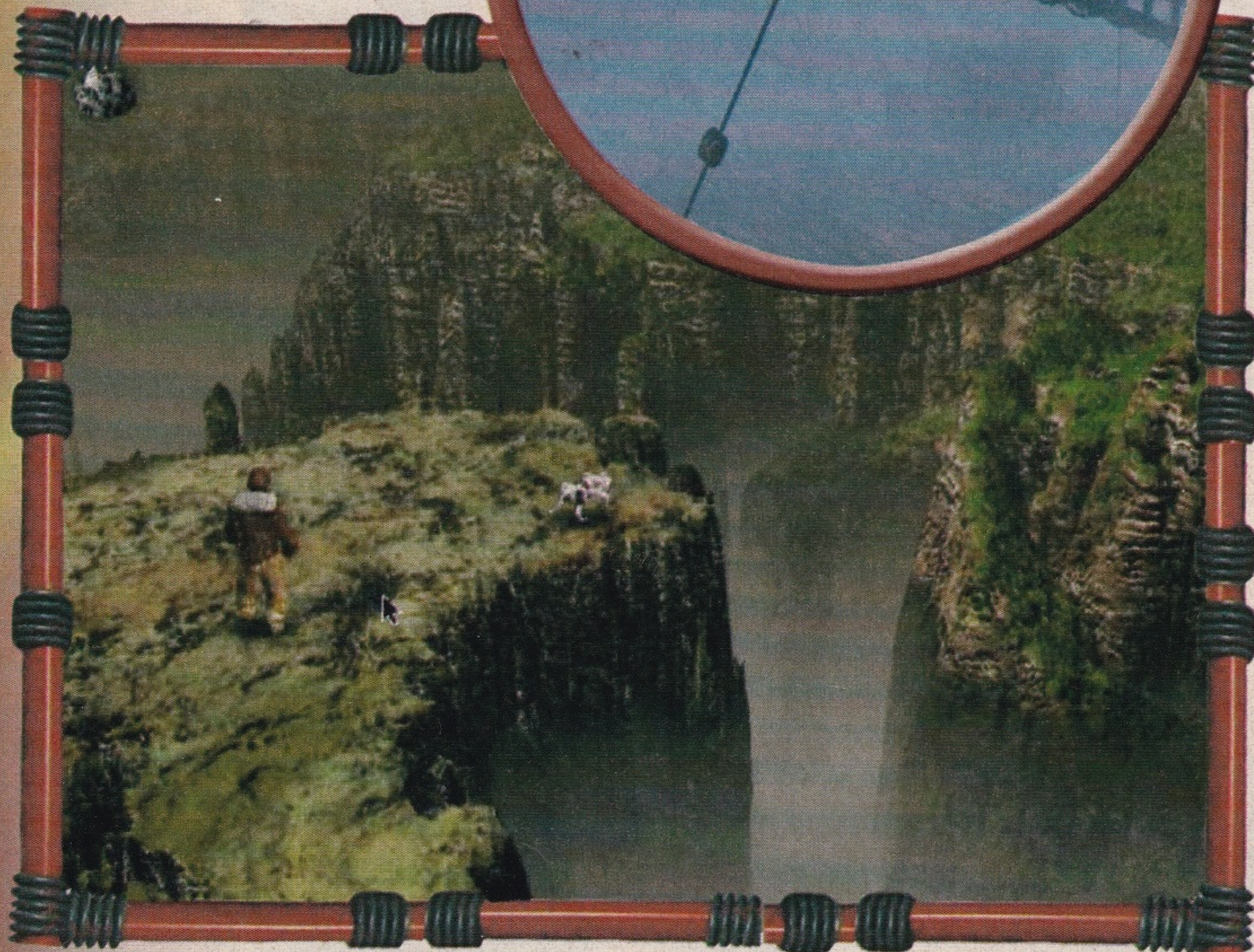


Głównym bohaterem AGHARTY jest pilot dwupłatowca, nieustraszony zdobywca przestworzy i niezależny przedsiębiorca. Skuszony nagrodą, obiecaną za odnalezienie zaginionego naukowca, wyrusza na biegun północny. Dochodzi do wypadku, w wyniku którego bohater rozbija się we wnętrzu Ziemi. Od tej właśnie chwili ty decydujesz o poczynaniach pilota i jego psa, kundelka Murphy'ego.



Nie mogło oczywiście zabraknąć jaskiń i porozrzucanych tu i tam kładek

AGHARTA ma swoje dobre i złe strony. Niestety, wady przesłaniają jej zalety i skutecznie zniechęcają do gry. Do wad można zaliczyć przede wszystkim pojawiające się w grze przygodowej fatalnie opracowane elementy zręcznościowe. Rzucanie kamieniami w szalone małpy i unikanie tych, którymi one rzucają, przypomina gry z czasów świetności Commodore 64. Sposób walki z wszelkiej maści stworzeniami jest, niestety, bardzo frustrujący. Od samego początku gry (a nawet wcześniej – od prologu!) jesteś atakowany przez wściekłe goryle, pingwiny, przerośnięte ptaszyska i gigantyczne mrówki. A co ty masz do zaprezentowania? Otóż wyobraź sobie, że przez długi czas twoją jedyną bronią są kamienie. Tak, tak, zwykłe otoczaki! **Nie myśl, że taką bronią jesteś w stanie wyeliminować jakieś zagrożenie. Możesz rzucać do woli – jedyne co zyskasz, to kilka sekund na ucieczkę.** Dodatkowo sposób przedstawienia świata sprzyja łatwemu zgubieniu drogi. Wchodzisz do nowej lokacji i nawet nie widzisz



Nie ma rady. W tym miejscu nie przeskoczysz. Trzeba szukać innej drogi. Mam tylko nadzieję, że nie nabawisz się tu lęku wysokości



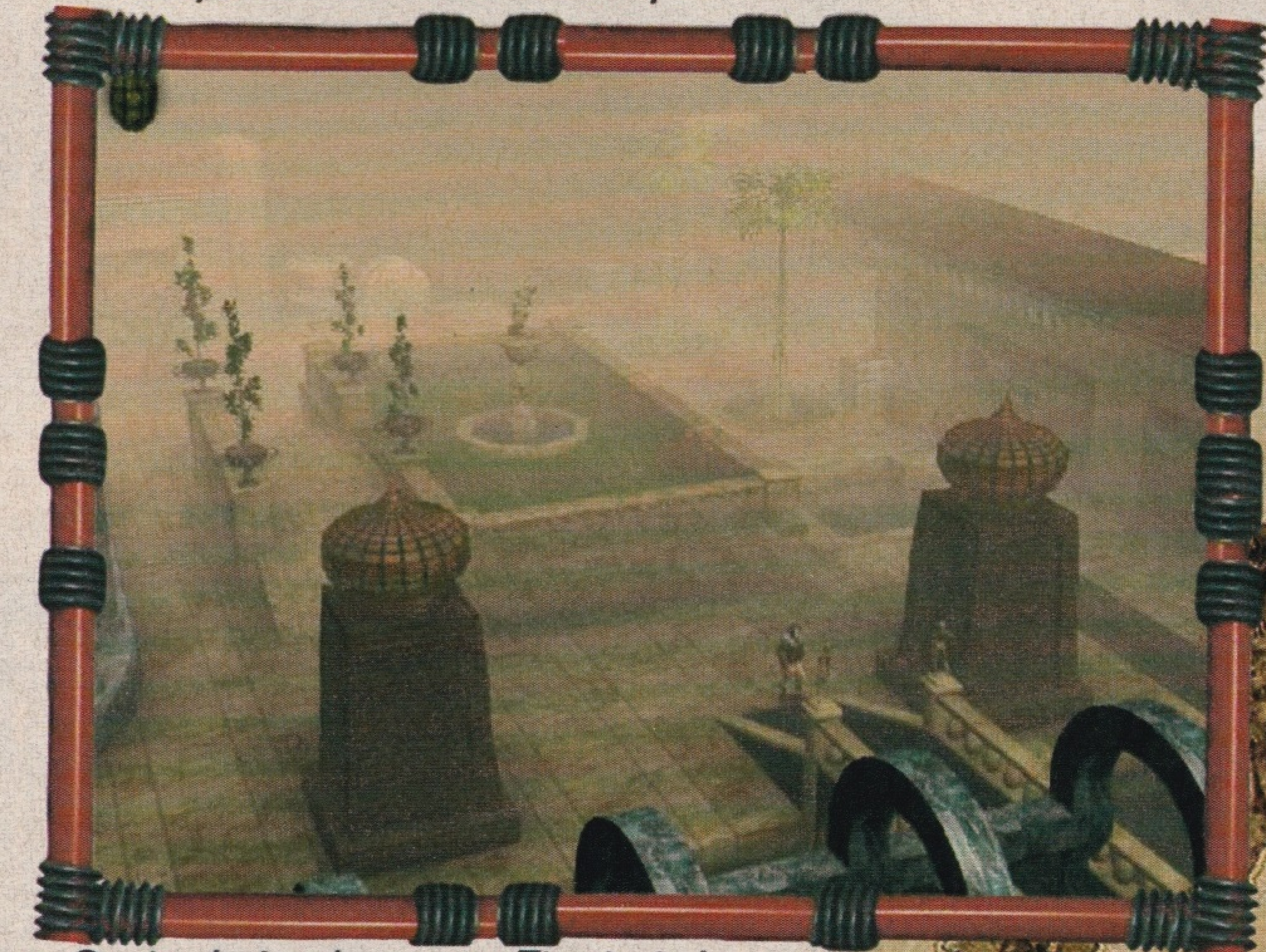
Ten, kto to wszystko projektował, nie był z pewnością dobrym architektem. Trzeba jednak przyznać, że urządził to bardzo malowniczo...



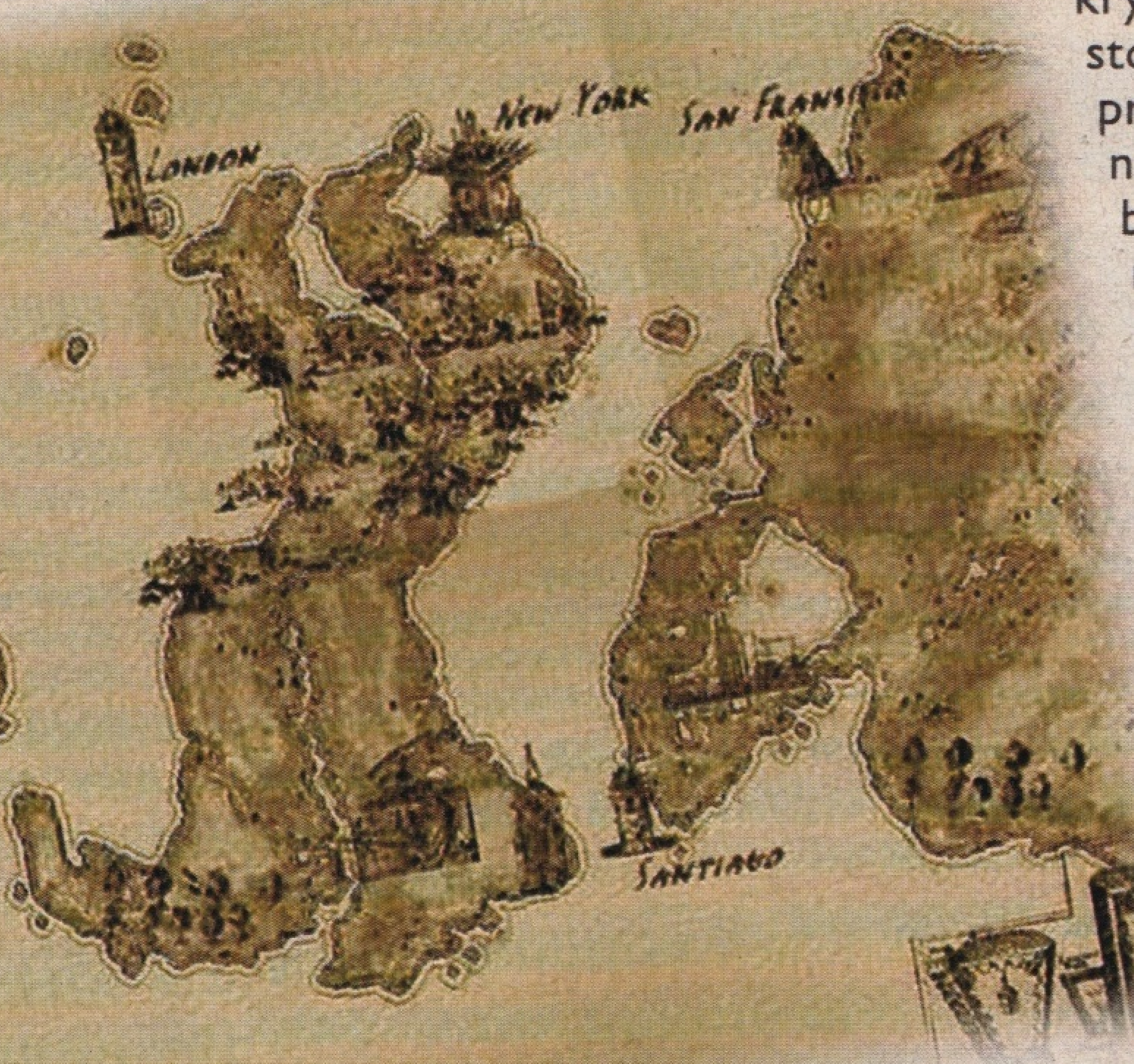
Jak widać, pejzaże wydrążonego świata są bardzo różnorodne. Gra potrafi zaskoczyć, a czasem nawet zachwycić



W AGHARCIE nie brakuje labiryntów. Kiedy znudzisz się szukaniem właściwej drogi, pozostaje jeszcze podziwianie niesamowitych widoków



O mieszkańcach wnętrza Ziemi wiadomo bardzo niewiele. Jedno jest pewne, mają całkiem dobry gust...



Lądy i wyspy AGHARTY. Tylko co oznaczają te symbole?



swojego bohatera. Możesz się tylko zastanawiać: nadszedłem z północy czy z zachodu?

Oprawa dźwiękowa też nie zachwyca. Jeśli przyzwyczaiłeś się do filmowej muzyki, jaką ostatnio można usłyszeć w grach, to przygotuj się na to, że w AGHARCIE niczego takiego nie znajdziesz.

Na szczęście podróż przez wydrążoną Ziemię ma również dobre strony. Do nich można zaliczyć grafikę, która jest na naprawdę dość przyzwoitym poziomie. **Niektóre miejsca mogą nawet zachwycić. Projekty budynków, urządzeń i tropikalnych lasów wykonano bardzo starannie, a krajobrazy AGHARTY bywają bardzo nastrojowe.** Stylizacja gry może się miejscami kojarzyć się z FALLOUTEM (plansze zaprojektowane na wzór starych plakatów filmowych, mapy, ilustracje itp.). **Ciekawym pomysłem jest pies–przyjaciel.** Małemu pomocnikowi można wydawać różne polecenia, np. „szukaj". **Jest to przydatne, jeśli sam nie jesteś w stanie odnaleźć zagubionego przedmiotu.**

Inną zaletą gry jest oczywiście pomysł. Śmiałek, jak bohater filmów przygodowych, przemierza tajemniczy ląd, aby odkryć jego tajemnicę. Historia ta mogłaby naprawdę wciągnąć, gdyby nie to, że i tak cała fabuła polega nudnym na zbieraniu kluczy i przenoszeniu przedmiotów z miejsca na miejsce.

AGHARTA jest grą o bardzo nierównym poziomie. Jest tu kilka dobrych pomysłów, ale w niektórych miejscach twórcom zabrakło wyobraźni. Grę można polecić jedynie zapalonym miłośnikom klasycznych opowieści awanturniczych i tym, którzy pamiętają jeszcze serię książek Fantastyka – Przygoda.

Sam przyznasz, że bohater AGHARTY wygląda na przyzwoitego faceta. Jego pamiętnik i wszystkie mapy przygotowano bardzo starannie



Oficjalna strona producenta gry. Zawiera dużo screenów, a nawet zdjęcia dziury na Biegunie Północnym...



Tekst: Maciej Jurewicz

TEST

GUNSHIP!

Firma Microprose od dawna miała wysokie notowania wśród miłośników symulacji. F-117 i seria F-15, a ostatnio FALCON 4 to chyba najbardziej znane gry spod znaku MPS. GUNSHIP! to kontynuacja słynnej serii symulatorów śmigłowca



Ciekawe, kiedy wejdzie w użycie maskowanie „miejskie"

Informacje o mającej się ukazać grze GUNSHIP! wzbudziły ciekawość graczy. Sądzono, że będzie to symulacja śmigłowca na miarę FALCONA 4. Niestety, gdy gra ujrzała światło dzienne, oczekiwania przerodziły się w wątpliwości.

Najmocniejszą stroną tego produktu jest grafika, która dosłownie zapiera dech w piersiach. Lot NOE (ang. Nap Of the Earth – kilka metrów nad ziemią) jest rzeczywiście bardzo ekscytujący. Z kabiny widać nawet pojedyncze drzewa, a przecinki leśne, większe kępy krzaków i budynki można wykorzystywać jako zasłonę. Liczba szczegółów jest wręcz niesamowita. Co ciekawe, na komputerze z Pentium II 300MHz, 64 MB RAM i z kartą graficzną Riva TNT2 gra działa bardzo płynnie nawet w rozdzielczości 1024x768. Imponujące!

Jednak, jak mówią, „im dalej w las, tym więcej butelek". GUNSHIP! oddaje do dyspozycji gracza cztery modele śmigłowców: AH-64A Apache, AH-64D Longbow Apache, WAH-64D Apache (brytyjska odmiana AH-64D), Eurocopter Tiger i Mi-28 Havoc. **Są to całkiem różne maszyny, a nie uwzględniono odmienności technicznych! Pilotuje się je tak samo. Model lotu bardzo uproszczono, trudno tu więc mówić o realizmie. Symulacja uszkodzeń jest bardzo słaba – zniszczenie któregoś z systemów nie oznacza wcale, że trudniej jest prowadzić maszynę.** Po prostu, tak jak w grach Arcade, zmniejsza się pasek symbolizujący odporność maszyny.

FALCON 4 i EAW, wcześniejsze symulacje MICROPROSE, posiadały dobrze dopracowane misje, których przebieg program generował losowo. Gracz był maleńkim kółkiem w machinie wojennej, a każda misja była nieprzewidywalna. Natomiast skrypty (scenariusze) w GUNSHIPIE przynoszą kolejne rozczarowanie. Mapy terenu działań są bardzo małe. Nie można wybrać rodzaju misji, co możliwe było chociażby w JANE'S LONGBOW 2.

Symulacja awioniki, a więc systemów walki i nawigacji śmigłowca, jest mocno uproszczona. GUNSHIP! posługuje się własnymi pojęciami, nie można zatem liczyć na swoje doświadczenie z innych gier. Na szczęście komunikacja ze skrzydłowymi i ze strzelcem pokładowym/pilotem jest rozbudowana i pozwala utrzymać kontrolę nad przebiegiem wydarzeń.

Jest też kilka mniejszych, ale równie irytujących drobiazgów: nie można samodzielnie zmienić kombinacji klawiszy sterujących, nie działają niektóre polecenia dla skrzydłowych i pilota/strzelca, sztuczna inteligencja pilota/strzelca pozostawia wiele do życzenia. Ogólne wrażenie jest takie, jakby po prostu HASBRO wydało niedokończoną grę.



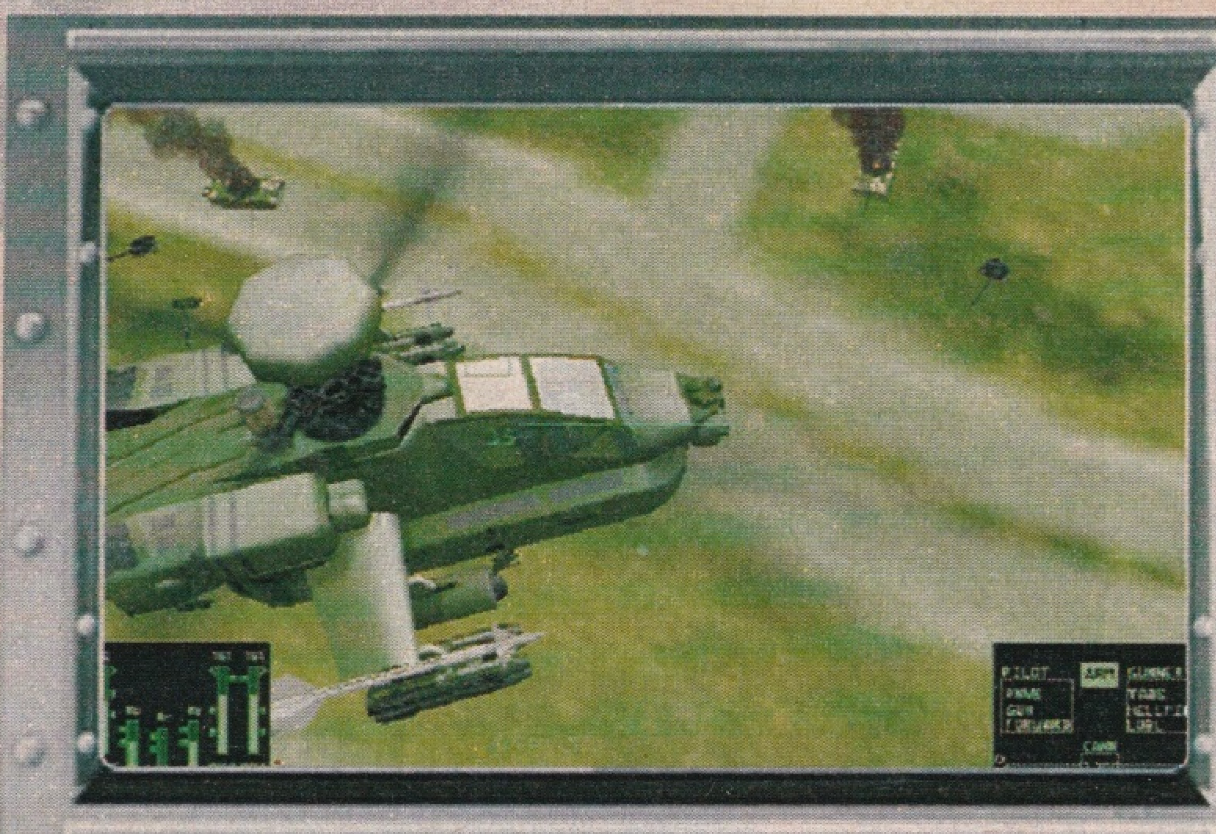
W nocy bez noktowizora nie masz żadnych szans. Korzystaj więc z dobrodziejstw techniki



Czołgi spalone – zadanie wykonane, możesz wracać do bazy



Bardzo słaba strona, na której znajdziesz tylko kilka obrazków i krótki wywiad z twórcami gry



Apache nad polem walki – czołgi kryć się! A kto nie zdąży, to jego strata



Dym palących się maszyn wroga może doskonale posłużyć jako zasłona dymna

PC | PSX | N64 | DC | A

Gunship!
Podrobiony Symulator

99 zł | Micropr./CD Projekt | 1-8 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, 150 MB HD, Akcelerator 3D, Zal. Pentium II 350, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 3 | Frajda 2

Bardzo ładna szata graficzna, niewygórowane wymagania sprzętowe

Tylko jedna, statyczna kampania, niski realizm symulacji

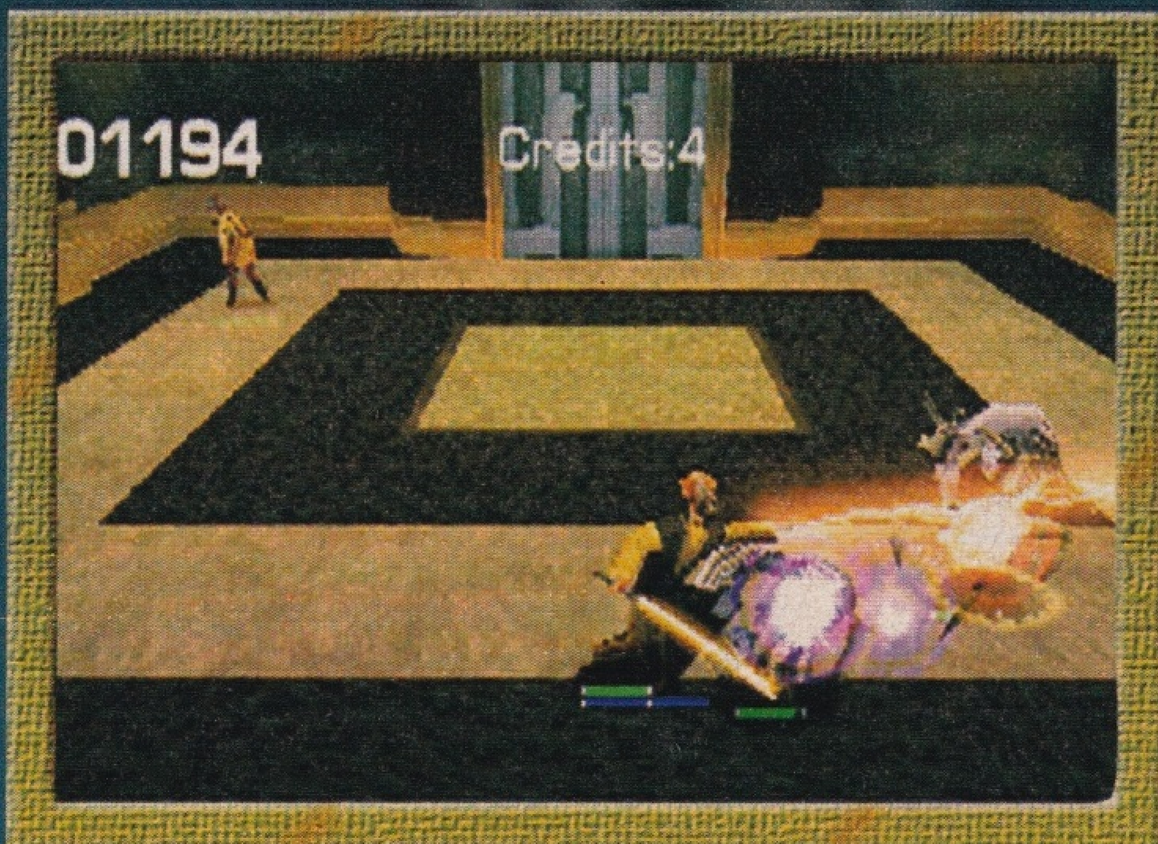
Nie wszystko złoto co się świeci – Gunship! wygląda pięknie, ale nic poza tym 2

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

STAR WARS
EPISODE I
Jedi Power Battles

Miecze świetlne i Rycerze Jedi razem ze swoją Mocą to łakomy kąsek nie tylko dla Lordów Sith. Także dla wielu graczy i firmy Lucas Arts, która stara się zapewnić stały dopływ gier opartych na Części Pierwszej

Miłośnicy Gwiezdnych Wojen z wielkimi nadziejami podchodzą do wszystkich tytułów, związanych z ich ulubioną serią. Dlatego też JPB na pewno przyciągnie fanów do konsol. Pytanie tylko, na jak długo. Na pewno spodoba się sam temat. W końcu każdy chciałby wcielić się w postać potężnego Rycerza Jedi. Wybór bohaterów także jest całkiem zadowalający. Możesz wyruszyć do walki jako jeden z pięciu, mniej lub bardziej znanych postaci, takich jak Obi -Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Mace Windu, Adi Gallia, czy Plo Koon. Ponadto, jeżeli skończysz całą grę na najtrudniejszym poziomie (czyli za kilka tygodni), będziesz mógł także wcielić się w główne postacie: Królową Amidalę, Kapitana Panakę, czy samego czerwono-czarnego Darth Maula. Do niewątpliwych plusów gry można zaliczyć także odwzorowanie fabuły Części Pierwszej, doskonałą muzykę (w końcu to klasyka) oraz zwiększanie umiejętności bohaterów dzięki zbieranym po drodze (lub wyciskanym z przeciwników) punktom. Na pochwałę zasługuje również opcja zabawy w dwie osoby, podczas której można stawić czoła przeciwnikom wspólnie z przyjacielem. Dzięki temu rozwija się zdolność szczytnej współpracy (a jak wiadomo Rycerze Jedi byli wyjątkowo szlachetni).



Hej! Mały człowieczku z wielkim mieczem! Zostaw tego robota! Ojej! To pan jest Rycerzem Jedi?

Niestety, te wszystkie zalety nie ukryją jednego przykrego faktu. JPB to momentami bardzo denerwująca zręcznościówka. Cała zabawa ogranicza się właściwie do wycinania w pień przeciwników (przy użyciu mieczy świetlnych oraz Mocy) i skakania i jeszcze raz skakania. A jak się nóżka obsunie, to zaczyna się od początku. Do tego wszystkiego postacie bohaterów są za małe i mimo całej różnorodności graficznej pomieszczeń i wielkich machin, gra nie prezentuje się najlepiej. Kamera nie może czasami poradzić sobie z przedstawieniem akcji, a na pewno chciałbyś wiedzieć, gdzie skaczesz, zanim zdecydujesz się na ostateczny krok. Jeszcze więcej trudności tego typu pojawia się w opcji dla dwóch graczy, kiedy to kamera zupełnie nie może poradzić sobie ze sprytnym przedstawieniem obu postaci na raz. O ile Jedi byli dosyć zgodni, to każdy gracz jest dużym indywidualistą i chętnie udaje się w inną stronę niż jego kolega, a w JPB jest to niemożliwe. Taka niedogodność, chociaż w dużym stopniu nieunikniona, psuje jednak nieco przyjemność z zabawy dla dwóch osób.



Na końcu całej zabawy czeka na ciebie Darth Maul i jego czerwony miecz świetlny. Ciekawe, kto wygra



Jar Jar Binks to jedna z wielu postaci znanych z filmu, które występują w grze

Twórcy z Lucas Arts na pewno zaprezentowali grę bardzo trudną i wymagającą wiele zręczności. Brakuje jednak w niej lepszej interpretacji bardzo dobrego przecież pomysłu. Przedstawienie kariery Rycerza Jedi jako skaczącej kózki naprawdę razi, zwłaszcza, że gra, zwłaszcza graficznie, nie jest zbyt udana. Czasami trudno się zorientować, jak skakać, gdzie skakać i co robić dalej. A najmniejszy błąd zmusza do powtarzania etapu od nowa. Nawet najbardziej wytrwali miłośnicy serii mogą nie wytrzymać kilkudziesięciu wypraw w celu uratowania Królowej Amidali. Nawet żeby była ona nie wiadomo jak piękna.


A oto pięciu Rycerzy Jedi. Wszyscy piękni, sprawni i obdarzeni Mocą

PC	PSX	N64	DC	A

SW: Jedi Power...
Gwiezdna Zręcznościówka

199 zł	Lucas Arts / LEM	1-2 graczy

• Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika	Dźwięk	Frajda
3	5	3

(+) Bardzo dobra muzyka, zachowanie fabuły znanej z filmu
(−) Niedopracowane prowadzenie kamery, zbyt małe postacie bohaterów

Gra tylko dla zagorzałych fanatyków Gwiezdnych Wojen, ale i oni mogą tego nie znieść... **3**

GRAND prix WORLD

GRAND PRIX WORLD to specyficzny produkt. Chociaż jest to symulator wyścigów samochodowych, jednak twoja rola ogranicza się podczas gry do zarządzania zespołem i doprowadzenia go do tytułu drużynowego mistrza świata F1

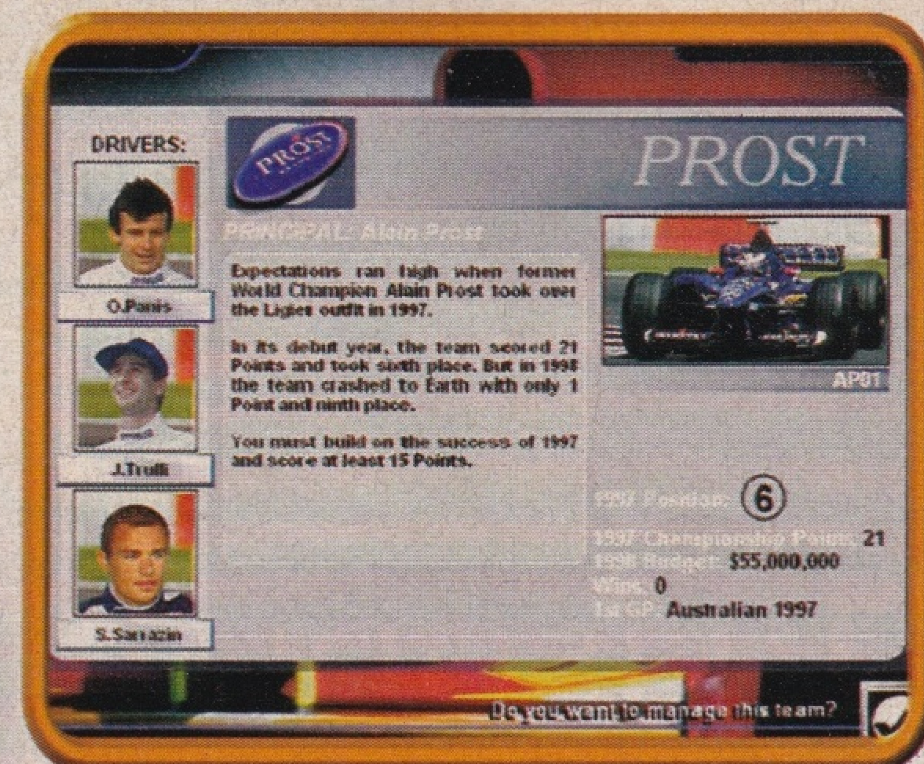
GRAND PRIX WORLD to już trzecie, najlepsze wcielenie gry z tego gatunku. **Program jest niezwykle rozbudowany, ale to zdecydowana zaleta dla fanów Formuły 1. Nad GPW można spędzić długie godziny, aby zgłębić wszystkie tajniki kierowania zespołem.** Przyjemność jest tym większa, że w grze znajduje się sporo informacji o samych wyścigach F1. Na słowa uznania zasługuje szczegółowa i dobrze przetłumaczona instrukcja.

Od chwili wyboru teamu F1, którym będziesz kierować, na twojej głowie spoczywać będzie odpowiedzialność za jego losy. Nie jest to prosta sprawa. Musisz zadbać dosłownie o wszystko. Wyszukać możliwie najlepszych mechaników, konstruktorów, kierowników poszczególnych działów, kierowców i wynegocjować z nimi kontrakty. Podobnie ma się sprawa się z dostawcami podzespołów i sponsorami. **Oprócz tego będziesz musiał tak podzielić siły zespołu, abyś poza rozwiązywaniem bieżących problemów zdążył zająć się przygotowaniem nowego samochdu na następny sezon.** Wiąże się to z odpowiednim podziałem zadań, ustaleniem priorytetu badań i inwestycjami w zaplecze zespołu. Po przebrnięciu przez negocjacje i po wydaniu wszystkich dyspozycji, będziesz mógł sprawdzić, biorąc udział w kolejnych Grand Prix, czy przyjęta przez ciebie strategia sprawdza się na dłuższą metę. Kontrolę nad przebiegiem wydarzeń umożliwia podzielona na cztery okna konsola. **Każde z okien może wyświetlać mapkę toru z poruszającymi się punktami symbolizującymi samochody, podgląd z kamer telewizyjnych rozmieszczonych wokół toru albo tabele z informacjami dotyczącymi pozycji kierowców, stanu samochodów i toru.** Pod oknami znajdują się panele, dzięki którym można wydawać polecenia kierowcom. Przed wyścigiem warto dobrze zaplanować zjazdy do boksu po paliwo i zmianę ogumienia. W trakcie wyścigu musisz trzymać rękę na pulsie. Zależnie od sytuacji powinieneś wydać kierowcom polecenie ostrzejszej albo spokojniejszej jazdy, blokowania lub wyprzedzania za wszelką cenę.

Wszystkie te elementy sprawiają, że ten symulator gwarantuje świetną zabawę. Nie ma jednak róży bez kolców. GPW jest jednak tak bardzo nasycone szczegółami, że trzeba mieć naprawdę sporą wiedzę, aby się w tym wszystkim w miarę szybko zorientować. GPW adresowane jest tylko do fanów F1. Wymagania sprzętowe gry są umiarkowane. Na komputerze z Pentium II i 64MB RAM gra działała bez najmniejszych problemów.

Niestety, w tej grze nie siądziesz za kierownicą takiej maszyny. Możesz jednak spoglądać na wyścigi z honorowego miejsca

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę GPW! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jaki sławny kierowca F1 miał ostatnio wypadek samolotowy?



Twój zespół jest już gotowy do startu w mistrzostwach świata



Brrr... Jak tu zimno i mokro. Komu w takich warunkach chce się oglądać wyścigi Formuły 1?



Twoi ludzie są w świetnej formie. Właśnie wychodzą na prowadzenie


W Grand Prix World twój zespół będzie ścigał się na torach w różnych częściach świata



Większa część tej gry to tabele, tabele i jeszcze raz tabele...



Oto adres oficjalnej strony tej gry. Zawiera jednak niezbyt wiele informacji na temat Grand Prix World

PC | PSX | N64 | DC | A

Grand Prix World
Wyścigi Bez Wyścigów

99 zł | Hasbro / CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D; Zal.: Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 4

(+) Niepowtarzalny klimat gry i bogaty zestaw opcji
(−) Wysoki poziom trudności, ograniczone grono odbiorców

Polecamy przede wszystkim miłośnikom Formuły 1 i zwolennikom strategii — **4**

Tekst: Leszek „LMK“ Kujawski

GEKIDO

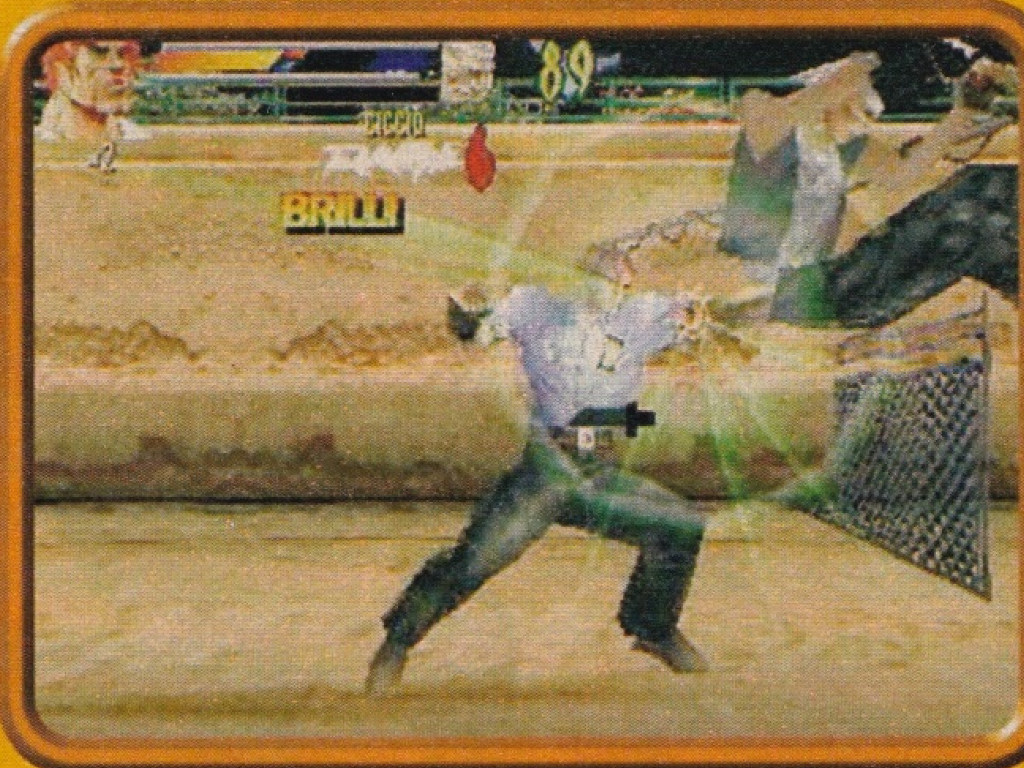
Tym razem coś dla miłośników bijatyk w starym dobrym stylu. Jeśli potrafisz godzinami grać na automatach w salonach, a nudne rozwiązywnie zagadek szybko cię męczy, to GEKIDO jest grą właśnie dla ciebie

Najnowszy produkt Infogames wykorzystuje wszystkie najlepsze, najciekawsze i najbardziej widowiskowe elementy znane ze wszystkich symulacji walki. Pojedynki na ulicach zrujnowanego miasta, rzucanie wrakami samochodów, czy potyczki z gangiem Cyborgów w tunelach metra – powinny ucieszyć nawet najbardziej wybrednego znawcę tego gatunku. GEKIDO oferuje kilka opcji gry. Jest więc Urban Fighter, w którym przemieszczasz się po ruinach wielkiej metropolii, niszcząc każdego punka, który wejdzie ci w drogę. Na końcu każdej lokacji czeka na ciebie oczywiście najpotężniejszy z wrogów. Galeria czarnych charakterów jest w GEKIDO wprost ogromna. Są wśród nich Mutanci, Cyborgi, Mistrzowie kung-fu i Czarnoksiężnicy. Każdy z nich nie może się wprost doczekać pojedynku z tobą. Do twej dyspozycji jest dziewięć różnych postaci. Bohaterowie posiadają indywidualne umiejętności, a także mocne i słabe strony. Przykładowo Gorilla to prawdziwy siłacz, który nie jest jednak zbyt zręczny. Uliczna wojowniczka, Angela, góruje nad przeciwnikami przede wszystkim szybkością zadawania ciosów.

W GEKIDO można posługiwać się różną bronią. Pałki, kastety, noże, pistolety i karabiny maszynowe mogą się niekiedy bardzo przydać. Jednak podstawową obronę stanowią ręce i nogi oraz nadnaturalna energia, którą dysponujesz.

W GEKIDO jest także opcja pozwalająca toczyć pojedynki jeden na jednego oraz moduł Survival. W tym ostatnim chodzi o to, aby pojedynczą postacią pokonać po kolei wszystkich przeciwników.

Ta gra powinna zachwycić wszystkich tych, którzy lubią szybkie akcje i walki w japońskim stylu. Stylistyka Mangi, eksplozje, błyskawice i „magiczne" pociski, którymi miotają bohaterowie, sprawiają, że gra jest niesamowicie widowiskowa. Dynamiki dodaje również poruszająca się szybko kamera, błyskawiczne najazdy, powtórki najbardziej efektownych akcji i typowe dla Anime zatrzymanie obrazu w chwili, gdy któryś z przeciwników chce zadać decydujący cios. To wszystko powinno również zachęcić do gry miłośników japońskich komiksów i filmów animowanych.



Charakterystyczne dla Anime i Mangi efekty świetlne naprawdę radują oko


Ładnie to tak chować się za śmietnikiem?


Specjalna technika ataku – popularna świeca...

To wszechstronna, wyszkolona w wojsku mistrzyni walki. Naprawdę niebezpieczna dziewczyna



Uliczny zabijaka, który urodził się ze spluwą w dłoni



Tajemniczy wojownik, wytrenowany w stylu Toukushin



Doświadczony wojownik o legendarnej sile





Bardzo dobrze zrobiona strona. Są na niej zarówno wiadomości o bohaterach, jak i przeciwnikach oraz broni.



Jak widać, najbardziej popisowe akcje są nagradzane stop-klatką i replayem


Nikt nie może już narzekać na brak dynamicznej akcji


Motocykl to świetny pojazd... również do walki

PC	**PSX**	N64	DC	A

Gekido
Bijatyka W Dobrym Stylu

199 zł	Infogrames / Sony	1-2 graczy

- wykorzystuje Memory Card, Dual Shock

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

☺ Dynamiczna i konkretna akcja, wszystkie najlepsze elementy gier walki w jednym

☹ Przydałoby się więcej takich plansz, jak Urban Fighter, więcej bronii itp...

GEKIDO to gratka dla fanów starych bijatyk znanych z automatów. **5**

Tekst: Maciej Jurewicz

N.GEN RACING

Szeroką asfaltową szosą mknie superszybki samochód rajdowy. Nagle słychać huk i... nad autem przelatuje odrzutowiec!


Te zielone kółko to nie celownik, tylko bonus z energią życiową


Jak widać, tory wyścigów to nie bułka z masłem, tylko poważne wyzwanie

Jeśli lubisz zawrotną prędkość, zmagania z czasem, oszałamiające wyścigi, ryzyko i... muzykę techno, to N.GEN RACING w niczym cię nie zawiedzie. Wyobraź sobie świat za lat kilka. **Pojawia się nowa, ekscytująca i szalenie niebezpieczna dyscyplina sportowa – Wyścigi Samolotów Odrzutowych!** Nie ma co ukrywać, określenie „sport ekstremalny" zostało chyba wymyślone właśnie dla tych rajdów.

W tej grze wcielasz się w rolę pilota. Na początku rozgrywki posiadasz niewielką ilość pieniędzy, za które kupujesz swój samolot. A jest w czym wybierać. Można latać na maszynach treningowych, sportowych i bojowych. Do dyspozycji masz między innymi F5 – Freedom Fighter, BAC Hawk, Mig 25 i 29, Harrier i nieśmiertelny F16. Sam rajd wygląda następująco: każda plansza została umieszczona w innym rejonie naszego globu. Trasa została oznaczona migającymi światłami, jak pasy startowe na lotniskach. Można oczywiście polecieć gdzieś na bok (tor lotu nie został przecież odgrodzony polem siłowym...), ale za taki manewr otrzymasz punkty karne. Kolejne urozmaicenie to Bonusy. Jeśli przelecisz obok nich, dostaniesz różnego rodzaju nagrody – dodatkową energię albo możliwość wykorzystania dopalacza. Oczywiście organizatorzy wyścigów dobierali tory w taki sposób, aby piloci nie narzekali na nudę. Na trasie lotu są więc kaniony, góry, przepaście, mosty, wieże i mnóstwo innych malowniczych miejsc, w których można się rozbić. Żeby było jeszcze ciekawiej, wszyscy uczestnicy rajdu są uzbrojeni. Możesz więc pomóc szczęściu rakietami (wiele różnych typów) i karabinem maszynowym. W tym wyścigu nie obowiązują zasady fair-play. A co po ukończeniu rajdu? W zależności od miejsca, które zająłeś, otrzymujesz większą bądź mniejszą nagrodę pieniężną. Zdobyte kredyty można wydać na zakup nowego odrzutowca lub modyfikację starego. W N.GEN RACING możesz ulepszyć silnik, awionikę, dokupić dopalacze i inne części. W grze istnieje ponadto opcja gry we dwie osoby, bądź udziału w pojedynczym wyścigu.



N.GEN RACING to gra dynamiczna i zapewniająca mnóstwo wrażeń. Bardzo ładna grafika, proste sterowanie i podkreślająca niesamowitą szybkość odrzutowców muzyka techno to niewątpliwe zalety tej gry. Wady? Cóż, miłośników „klasycznych" symulatorów mogą zawieść pewne uproszczenia w pilotażu. Tak czy inaczej – N.GEN to bardzo dobra gra.

PC | **PSX** | N64 | DC | A

N.GEN RACING
Wyścigi Odrzutowców

199 zł	Infogrames / Sony	1-2 graczy

• wykorzystuje Memory Card, Dual Shock

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 4

(+) Szybkość powyżej 1000km/h przy muzyce techno, naprawdę dobra grafika
(–) Uproszczony pilotaż, wysoki stopień trudności przy grze na czas

N.GEN RACING to gra, która powinna zachwycić miłośników naprawdę szybkich wyścigów — **5**

Tekst: Maciej Jurewicz

MONOPOLY

Pamiętasz tę dużą tekturową planszę, papierowe pieniądze i różnokolorowe karty? Teraz to już przeszłość. Na rynek wkracza komputerowe Monopoly!

Komputerowe MONOPOLY nie różni się właściwie niczym od planszowego pierwowzoru. Twórcy gry dodali naprawdę niewiele. Przede wszystkim dostajesz możliwość urozmaicenia klasycznych zasad. **Możesz więc sam zdecydować, jak dużo pieniędzy gracze mają na początku rozgrywki, ustalić wysokość podatków, opłat karnych i nagród. Drugim, bardzo przydatnym drobiazgiem, jest podręczny kalkulator.** Za jego pomocą można sprawdzić prawdopodobieństwo powodzenia inwestycji lub szansę na wygranie aukcji.

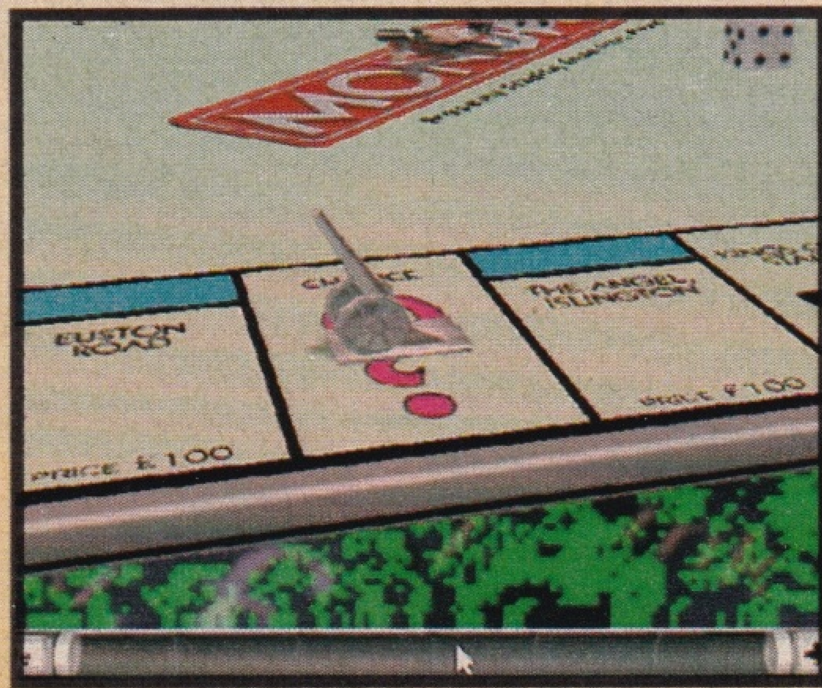
Planszę gry oglądasz z góry lub z boku – wybór ustawienia kamery należy oczywiście do ciebie. Jednak zanim rozpoczniesz grę, musisz wybrać sobie zawodnika oraz zdecydować się na rodzaj planszy. Do dyspozycji masz kilkanaście różnych pionków i prawie wszystkie kraje Europy Zachodniej. Oczywiście, co kraj – to obyczaj, a także inna waluta. W MONOPOLY można grać oczywiście w kilka osób (polecamy ten sposób zabawy) lub zmierzyć się z komputerowym przeciwnikiem.



Karty Szansy i Ryzyka wyglądają jak w oryginalnej grze planszowej

GO! Do odważnych świat należy!


Planszę Monopoly można oglądać z trzech różnych perspektyw


Wygląd pionków i planszy jest dość znajomy. Tylko tło troszkę szwankuje

PC | PSX | N64 | DC | A

Monopoly
Rodzinna Planszówka

159 zł	Hasbro / CD Projekt	1-6 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 50 MB HD
Zal: Pentium 233, 32 MB RAM, 50 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

+ Bardzo ciekawy pomysł udostępnienia wielofunkcyjnego kalkulatora
- Zbyt długi czas oczekiwania na ruch i decyzje przeciwnika

Komputerowe Monopoly w niczy nie jest lepsze od swojego tekturowego pierwowzoru — **4**

Legend of Legaia


Jak widać, grafika gry nie rzuca na kolana. Mogłaby być być lepiej


Latające ludziki? To postacie z gry RPG czy może z Dobranocki?

Miłośnicy FINAL FANTASY pewnie nie przegapią tego tytułu. LEGEND OF LEGAIA to kolejne RPG w japońskim stylu!

Historia gry nie powala oryginalnością. Do krainy Legaia zakradła się tajemnicza, magiczna mgła. Moc tych przeklętych oparów przemieniła rasę Seru, niegdysiejszych sprzymierzeńców ludzi, w okrutne potwory. Teraz owe bestie opanowały całe królestwo. Ludzie żyją zamknięci w nielicznych enklawach, ty zaś wcielasz się w młodego myśliwego, aby zmienić losy świata. **Niestety, LEGENDS jako RPG prezentują się słabiutko. Sztampowa historia, bardzo prosta grafika i muzyka. Ponadto interaktywność i możliwość ingerowania w świat też są bardzo ograniczone.** Przez całą grę prowadzisz drużynę złożoną tylko z trzech osób. Rozmowy z napotkanymi postaciami są zdawkowe i bez większych treści. Gra ma też i dobre strony, np. system rozgrywania walki. W każdej turze planujesz atak swojego bohatera. Do dyspozycji masz szereg różnych ciosów. Kopnięcia, uderzenia pięścią, atak bronią bądź czarem. Składasz poszczególne elementy w całość i do dzieła. **Grając w LEGEND, czasami nie można się doczekać następnej walki, aby móc wypróbować kolejne kombinacje ciosów. Niestety, nie nadrabia to innych braków.**


Co też może kryć się w tej budowli... Może lepiej nie sprawdzać


Sekwencje walki wyglądają już lepiej. Coś dla miłośników Anime i Mangi

PC | PSX | N64 | DC | A

Legends Of Legaia
RPG Dla Młodszych Graczy

199 zł	SONY Polska	1 gracz

• Wykorzystuje Memory Card

Grafika 3 | Dźwięk 3 | Frajda 3

+ Widowiskowy i prosty w obsłudze system prowadzenia walki
- Cała reszta (grafika, muzyka, fabuła...) po prostu przeciętne

LEGENDS... to bardzo uproszczona wersja RPG. Starzy wyjadacze nie znajdą tu nic dla siebie — **3**

Teksty: Maciej Jurewicz

...SZYBKA POMOC



ULTIMA IX cz.2 S.30
Ostatnia wyprawa Avatara dobiega końca



AZTEC S.34
Bez twojej pomocy Aztekowie wyginą



TACHYON THE FRINGE CZ. I S.38
Kosmiczne pieniądze na horyzoncie

KODY DLA PLAYSTATION

Jackie Chan Stuntmaster

NIEOGRANICZONA LICZBA ŻYĆ:
Wciśnij jednocześnie R1 R2 L1 ⨂

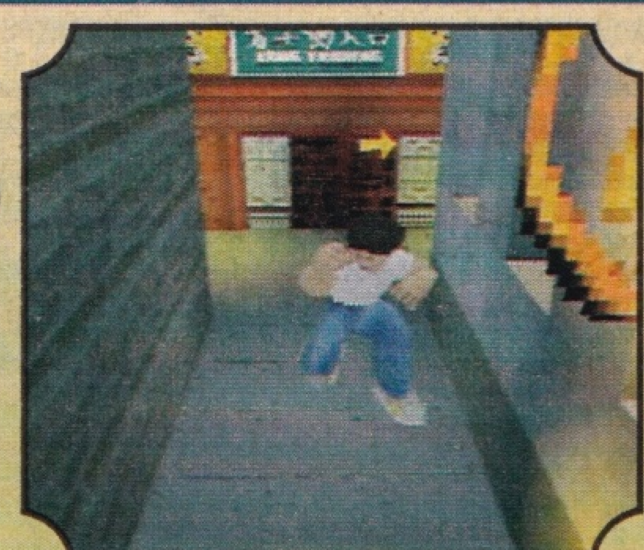
KOMBINACJE CIOSÓW:
▢ ▢ △ △
Po zadaniu trzech ciosów pięścią Jackie obróci się i uderzy przeciwnika pupą

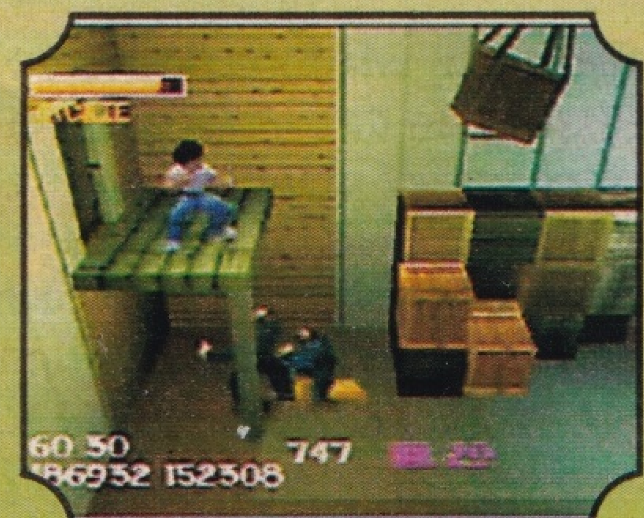
Biegnij w stronę ściany i wciśnij △ Chan odbije się od ściany, wykona salto i kopnie przeciwnika w plecy

Wciśnij Roll/Dive, a potem △ Jackie zrobi przewrót i następnie zaatakuje podwójnym kopnięciem

Wciśnij Roll/Dive, a potem ▢ Jackie zrobi przewrót i zaatakuje potężnym ciosem pięści

Przytrzymaj △ – Chan kopnie, a następnie uderzy nogą z wyskoku



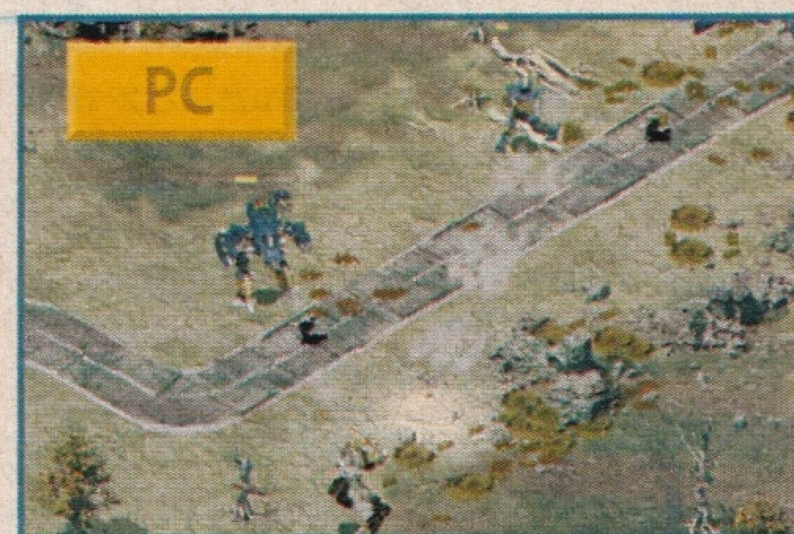


GTA: LONDON 1969 S.44
Łatwe jest życie złodzieja





ANNO 1602 S.43
Załóż własną kolonię na malowniczych wyspach



MECH COMMANDER GOLD S.43
Pojawiam się i znikam

ULTIMA IX cz. 2

AZTEC

TACHYON THE FRINGE

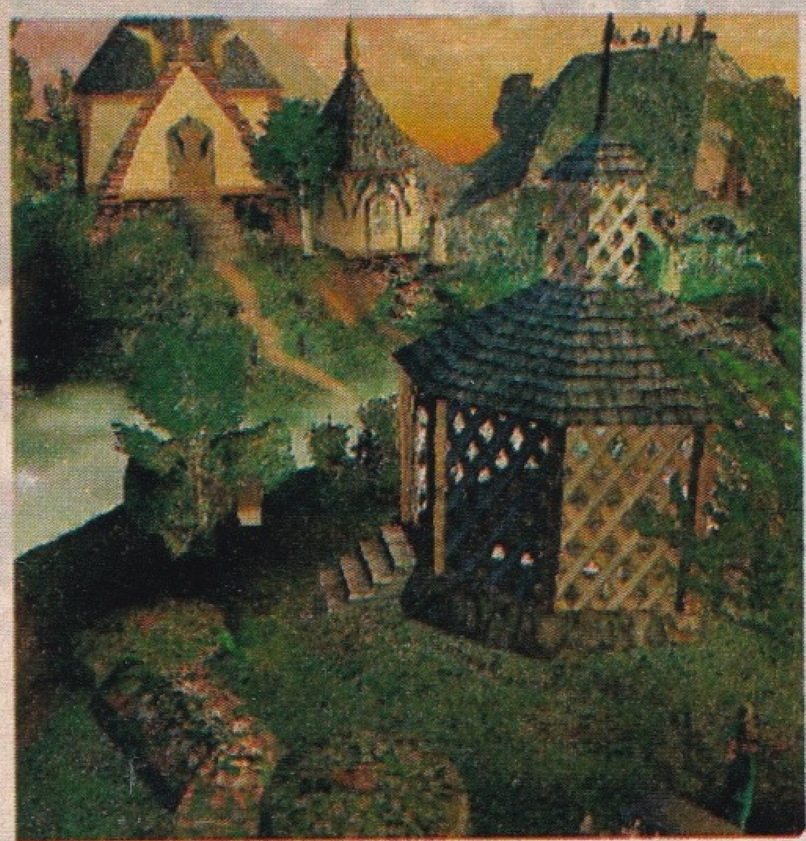
Ultima ascension IX cz. 2

Oto już ostatnia część poradnika do gry ULTIMA. Tym razem czeka cię długa wędrówka przez miasta, pola i wioski, spotkania z demonami, magami, złymi duchami, przemierzanie jaskiń i mrocznych korytarzy. Mamy nadzieję, że dzięki naszej skromnej pomocy uda ci się rozwiązać wszystkie mroczne zagadki Britanni



11. Moonglow

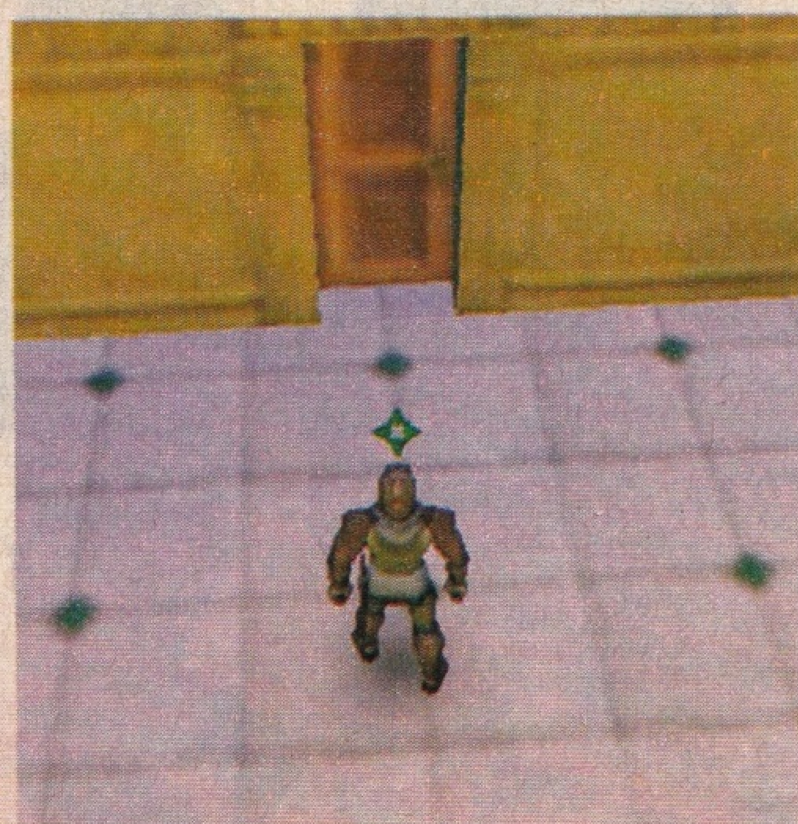
Odszukaj wiadomość Raven. Dowiesz się, że dziewczyna szukała cię w lochach. W chwilę później zostaniesz zaatakowany przez kogoś, kto twierdzi, że ukradłeś mu rodzinny sztylet. To nie prawda – musisz więc wyjaśnić sprawę. W czasie rozmowy okaże się, że to Mag Moonglow oskarżył cię o kradzież. Teraz powinieneś poszukać głównego Maga – Tydusa, który czuwa nad wyrocznią. Koniecznie musisz z nią porozmawiać i dowiedzieć się czegoś o oczyszczeniu kapliczki. Tydus dopuści cię do wyroczni, jeśli zdobędziesz dla niego magiczną laskę. Została ona ukryta w jaskini, na południu wyspy. Niestety, potem okaże się, że we wskazanej jaskini jest magiczny artefakt i nieco skarbów, ale po lasce ani śladu. Wówczas Mag odeśle cię do jaskini znajdującej się na północy wyspy. Tutaj mieszka Demon Randolas.



Odłóż broń i wejdź do jaskini. Demon da ci Heartstone. Nie próbuj nawet z nim walczyć – nie masz szans na wygraną. Jeśli spełnisz żądania Demona i Maga – będziesz mógł wyjść z opresji bez większego szwanku. Heartstone to źródło mocy Maga. Dzięki temu kamieniowi masz szansę wygrać pojedynek z Tydusem. Kiedy zwyciężysz, udaj się do Wyroczni.

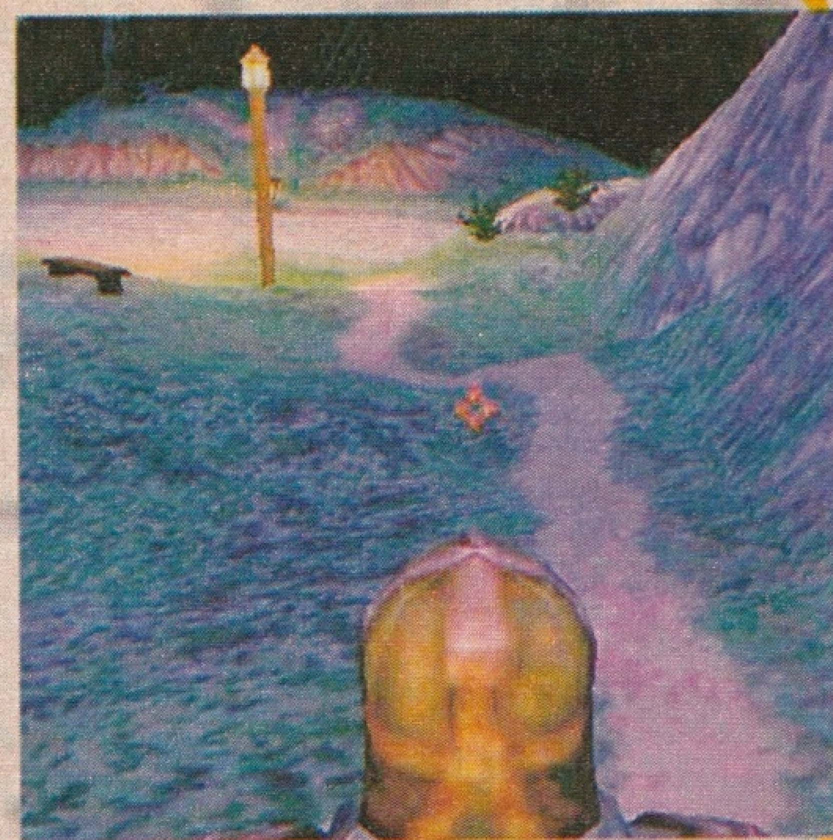


Postępuj tak, jak ci doradzi Wyrocznia. Kiedy odnajdziesz wspomniany sztylet rodzinny, czym prędzej oddaj go właścicielowi. On w zamian zaoferuje ci trening. W pewnym momencie spotkasz chłopca imieniem Leeland. Malec poprosi cię najpierw o uratowanie ojca, a później także matki. On też doprowadzi cię do niejakiego Joshui, który posiada wiele cennych informacji na temat twojego głównego zadania – uratowania Britanni od zagłady.

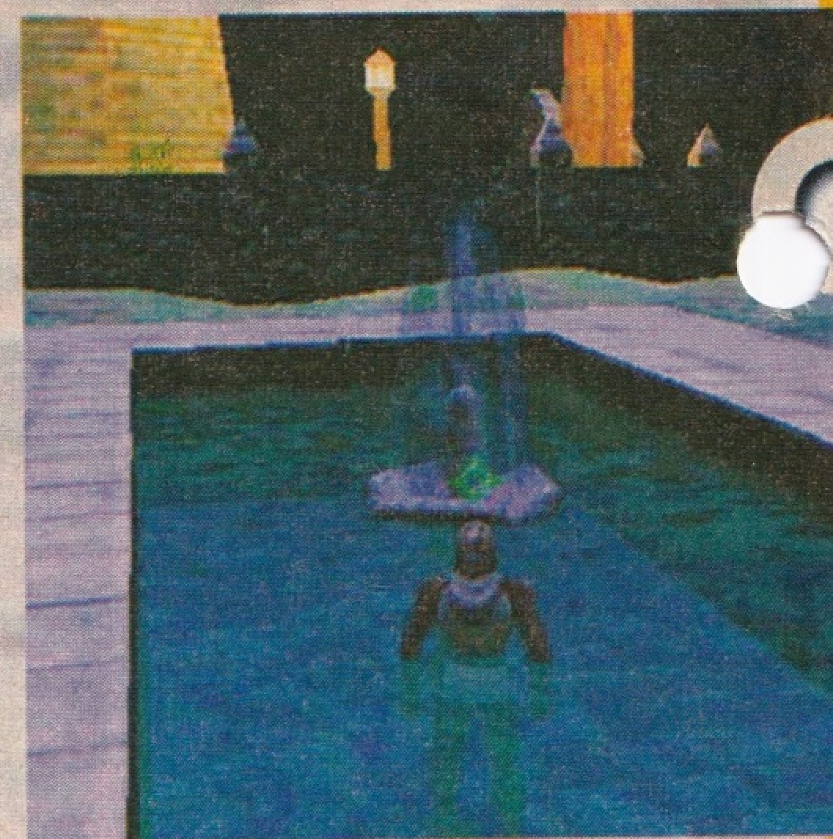


12. Minoc i Cove

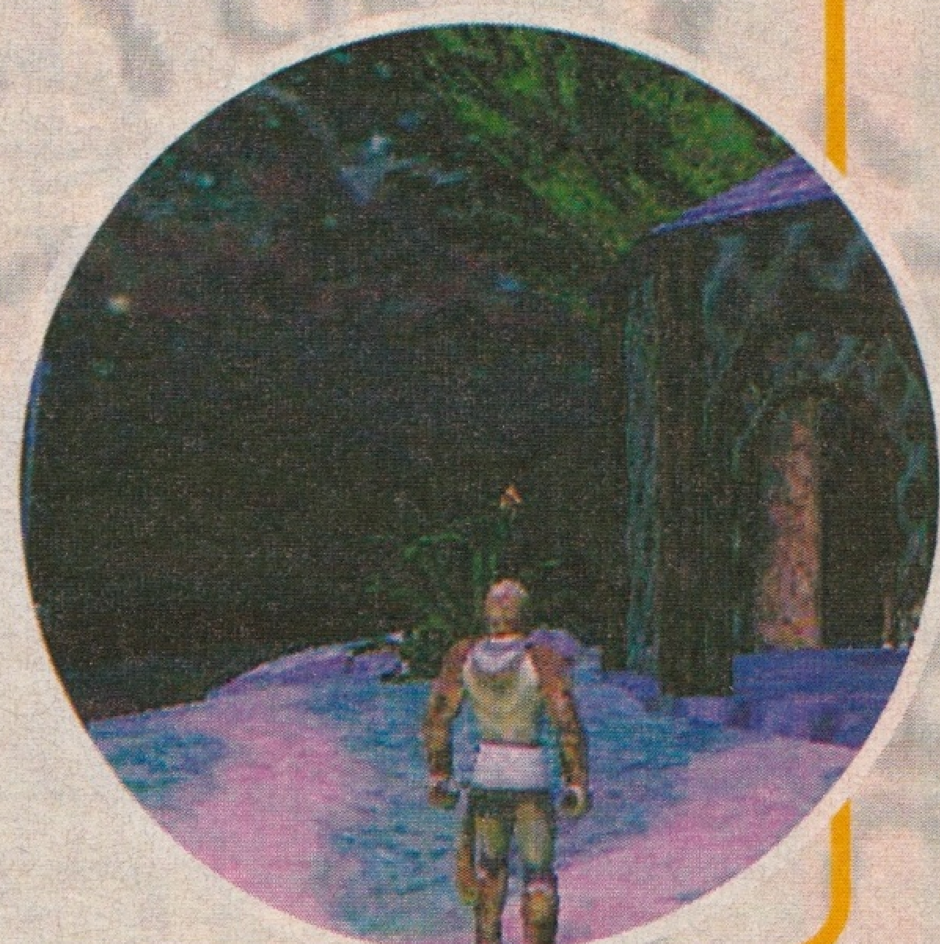
Musisz wydobyć od Algara kilka ważnych informacji. Jeśli nie będzie zbyt rozmowny, możesz go przekupić. Także strażnik bramy, Raxos, wpuści cię do środka tylko wtedy, jeśli dasz mu łapówkę. Ludzie w tej okolicy są w ogóle bardzo chciwi, przygotuj się więc na wydatki. Wkrótce okaże się, że strażnik Raxos jest szalony i ma szalone pomysły. Jeśli jednak odważysz się z nim walczyć, możesz zdobyć klucz do celi Nico. Kiedy uwolnisz więźnia, ten z wdzięczności da ci Orb of Moons i nauczy zaklęcia Return Ritual. Pokaże ci także, jak się teleportować z wybranych punktów do miejsc z oczyszczonymi kapliczkami.



Jeden z domów w Cove jest opuszczony, ale jeśli wejdziesz do niego po zmroku, zorientujesz się, że jest nawiedzony przez ducha małej dziewczynki o imieniu Davla. Musi ona połączyć się ze swoją lalką, inaczej na wieki będzie nawiedzać ten dom. Lalka znajduje się w okolicy wodospadu.



Za domem Davly jest krypta, a w niej nieprzyjazne duchy. Uspokoją się, jeśli otrzymają świecidełka. Pierwsza błyskotka jest w jaskini Briganda (między Britain i Paws). Inne znajdują się w naszyjniku Jade, który możesz znaleźć w domu Raxosa. Odnajdź teraz obóz cyganów i porozmawiaj z Laszlo. Zrób to, o co cię poprosi.



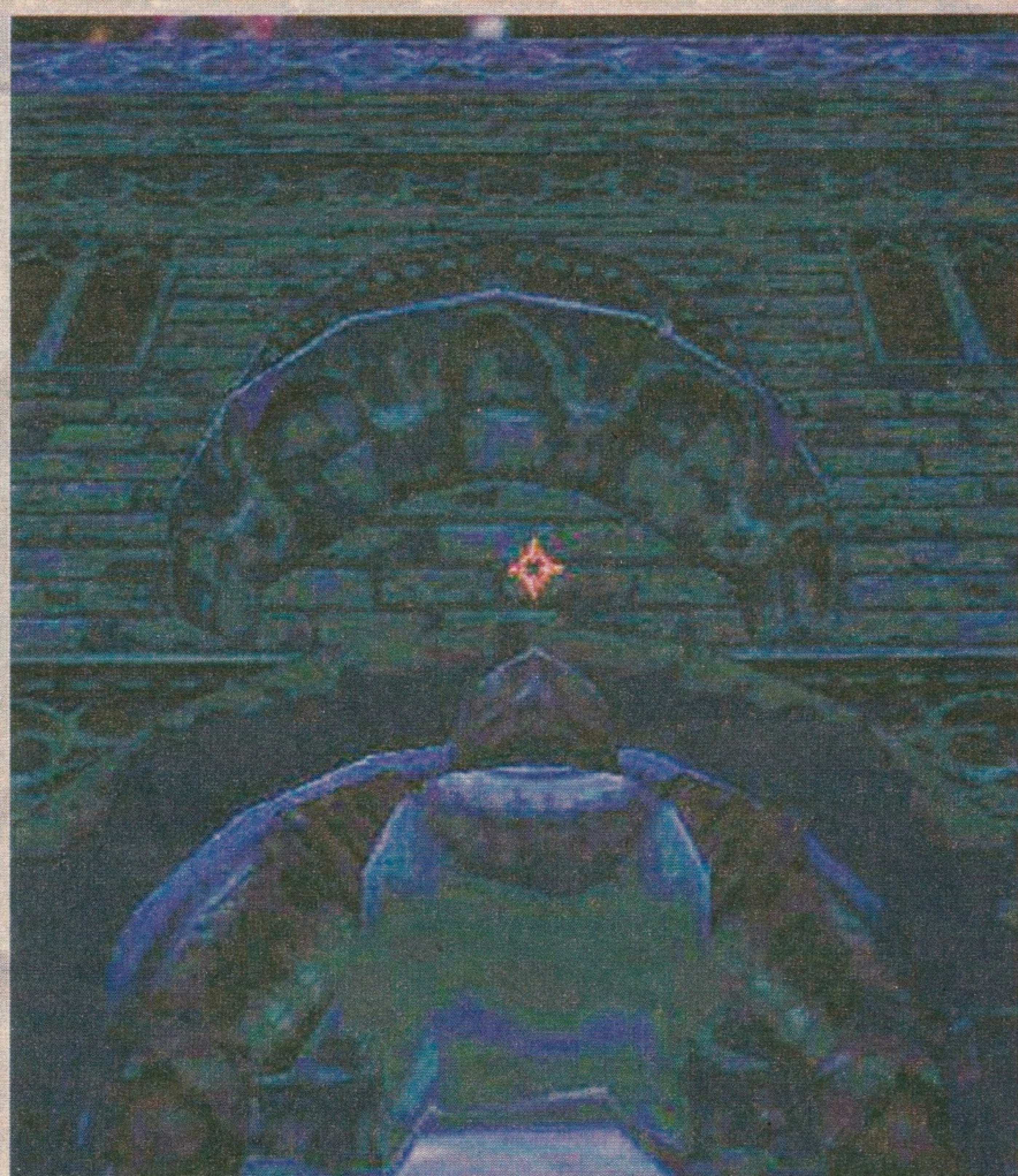
13. Covetous

Twoim zadaniem będzie odnalezienie w jaskiniach kryształowej kuli dla Laszlo. Musisz się przygotować na drobiazgowe penetrowanie wszystkich pomieszczeń i korytarzy. Uważaj na pułapki i przyczajonych wrogów. Są 4 poziomy jaskiń, a droga cały czas będzie prosta. Musisz po prostu podążać przed siebie, co jakiś czas pokonując różne dziwne przeszkody. Staraj się włączać wszystkie przyciski i przekładać dźwignie. Kiedy odnajdziesz kulę, odnieś ją Laszlo. Dalej postępuj według jego zaleceń.



14. Yew

Łódź Raven nie zabierze cię bezpośrednio do Yew, dlatego musisz się tam dostać na przełaj. Udaj się do Britain. Jeśli spotkasz w mieście Lorda Brithisha, wskaże ci on skrót do Yew. Tam przekonasz się, że jest to miejscowość, w której bardzo przestrzega się prawa. Tutejszy barman został np. wtrącony do lochu, ponieważ dopuścił do tego, aby upił się jeden bardzo wpływowy jegomość. Wśród skazanych znajdziesz czekającą na wyrok Raven, która została oskarżona o zniszczenie miasta Ambrosia. Niestety, nim uda ci się cokolwiek zrobić, Raven zostanie skazana i wysłana do Wrong, gdzie będzie oczekiwać na egzekucję. Czym prędzej odszukaj Desbet i opowiedz jej, jak uratowałeś rasę Gargoyli od zagłady, a Raven zostanie ułaskawiona. Udaj się do biblioteki i naucz się Mantry. Teraz idź do Vasagralema i daj mu jajo. Od razu się uspokoi. Otrzymasz od niego Red Codex Lens. Oczyść kapliczkę i ruszaj do Wrong.



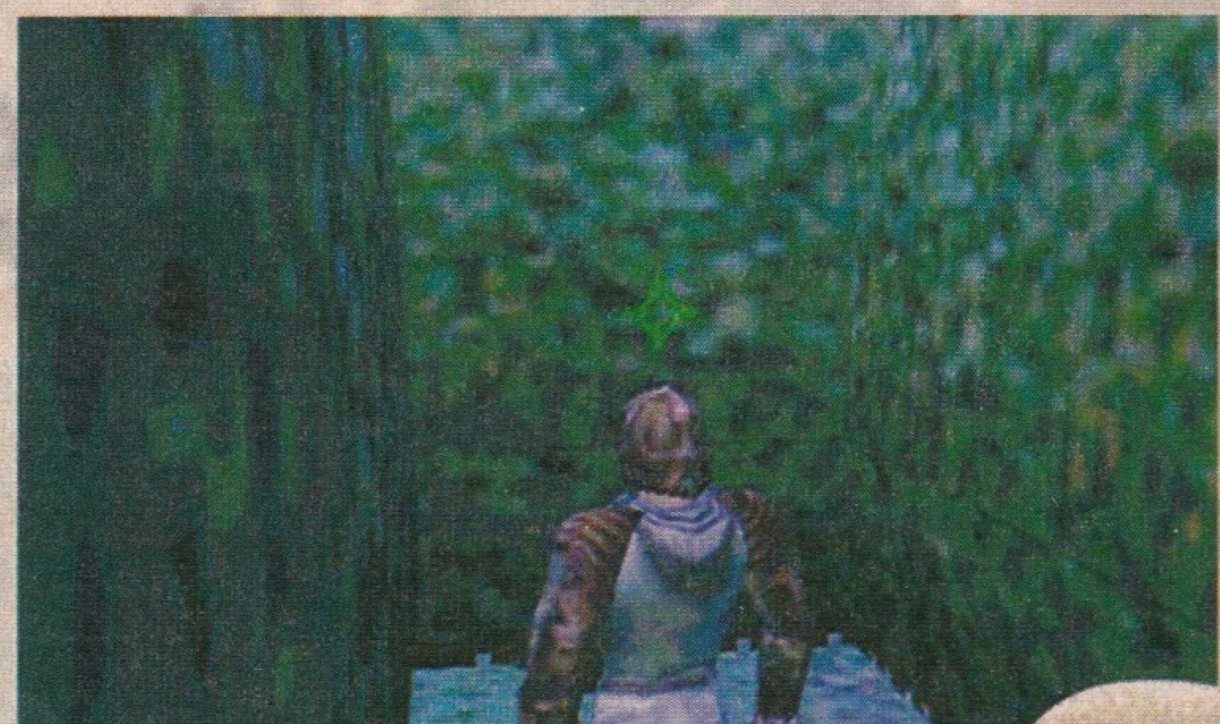
15. Wrong

Musisz uratować Raven od śmierci. Zachowaj dużą ostrożność. Nie możesz dopuścić do walki, bo zostaniesz schwytany. Poruszaj się powoli, nie rób hałasu i zastawiaj na strażników pułapki. Postępuj według wskazówek Desbety, a na pewno uda ci się uwolnić Raven. Postaraj się nie wpaść w żadną z pułapek zastawionych na uciekinierów.



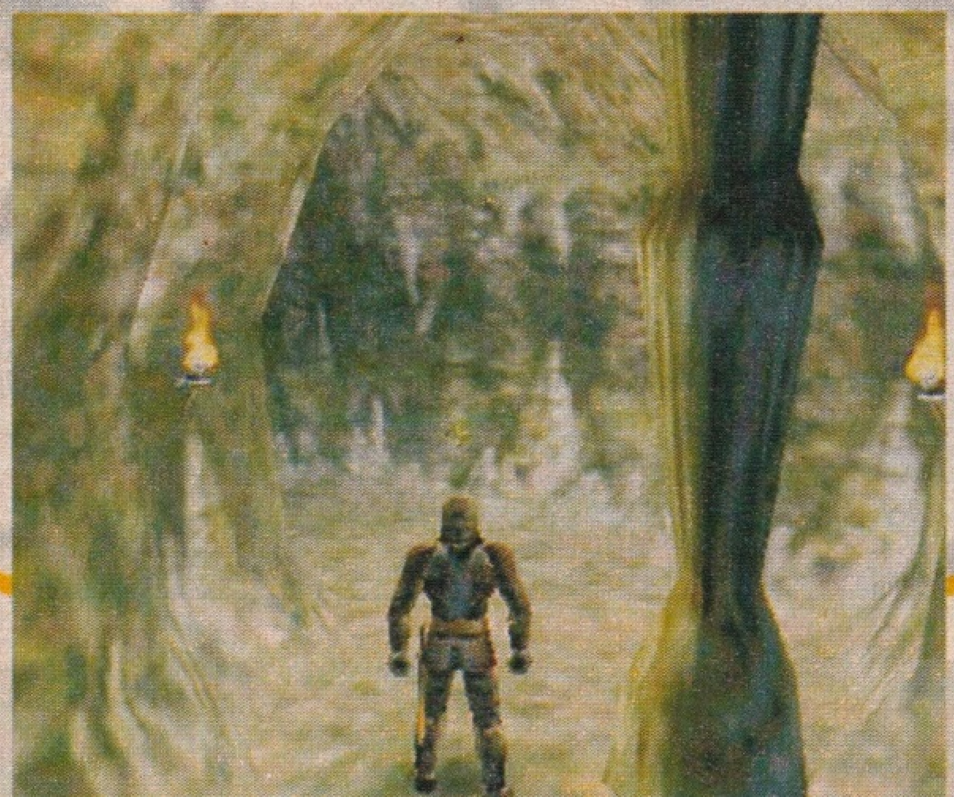
16. Powrót do Yew

Po ucieczce z Wrong i oczyszczeniu kapliczki, udaj się do sądu. Tam będziesz walczył o dobre imię Ptaszyska. Rozejrzyj się też po mieście. Możesz wpaść do Bakury – nauczy cię posługiwać się magicznymi laskami. Udaj się też do spalonej wioski. Jeśli teraz wykonasz zadanie, jakie tam na ciebie czeka, później unikniesz długiej podróży z drugiego końca krainy. Następnie udaj się do portu i powróć do Britain.



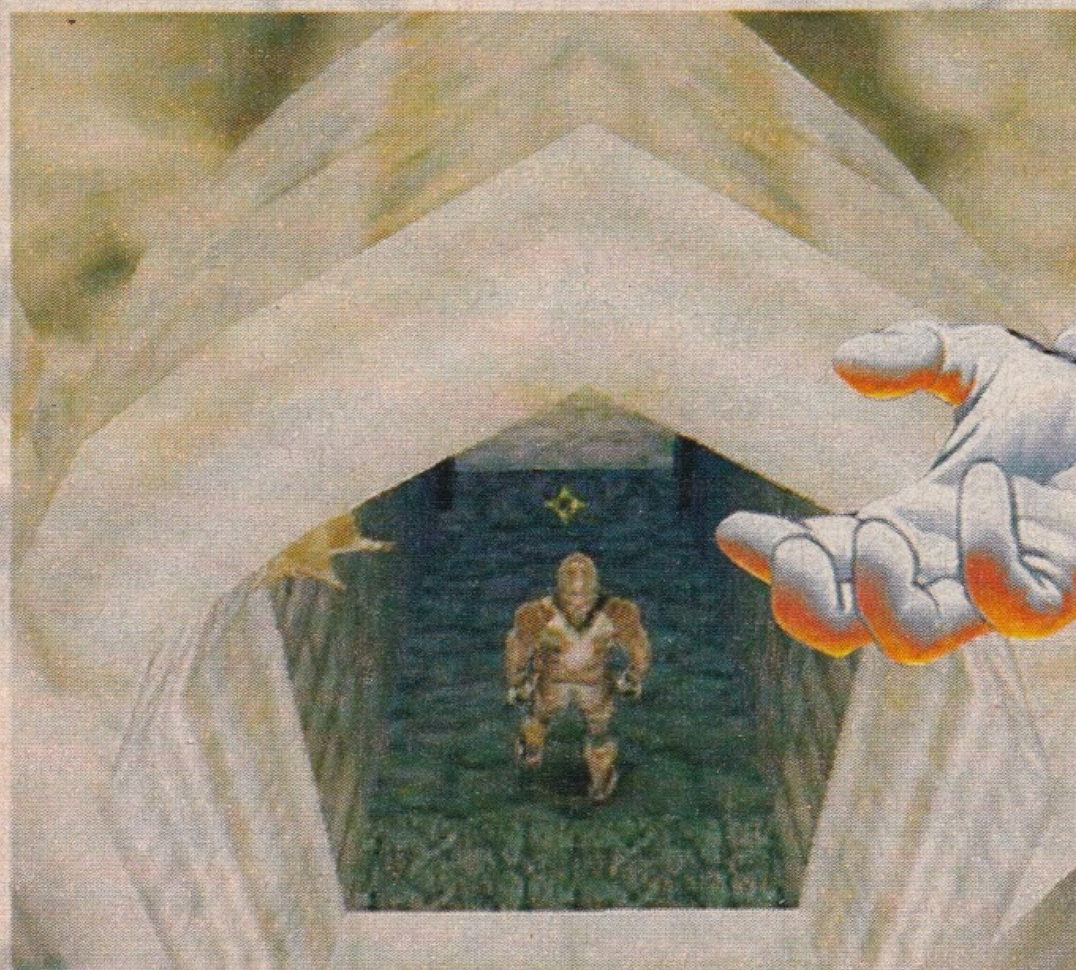
17. Powrót do domu

W Buc's Den Raven nauczy cię żeglować. Gdy zapyta cię, czy jej ufasz, odpowiedz, że tak – wówczas wprowadzi cię do Gildii. W doku dostaniesz też księgę nawigacyjną. Przeczytaj ją, aby móc żeglować. Będziesz musiał także odwiedzić kartografa, aby trochę cię podszkolił. Udaj się potem do Brittain. Skieruj się do tawerny i kup kilka kolejek drinków. Pogadaj z gośćmi. Okaże się, że lokalna ludność ma problemy z ożywieńcami, którzy nawiedzają pobliski cmentarz. Idź tam i zabij potwora. Kiedy wszystko załatwisz, udaj się do Trinsic.



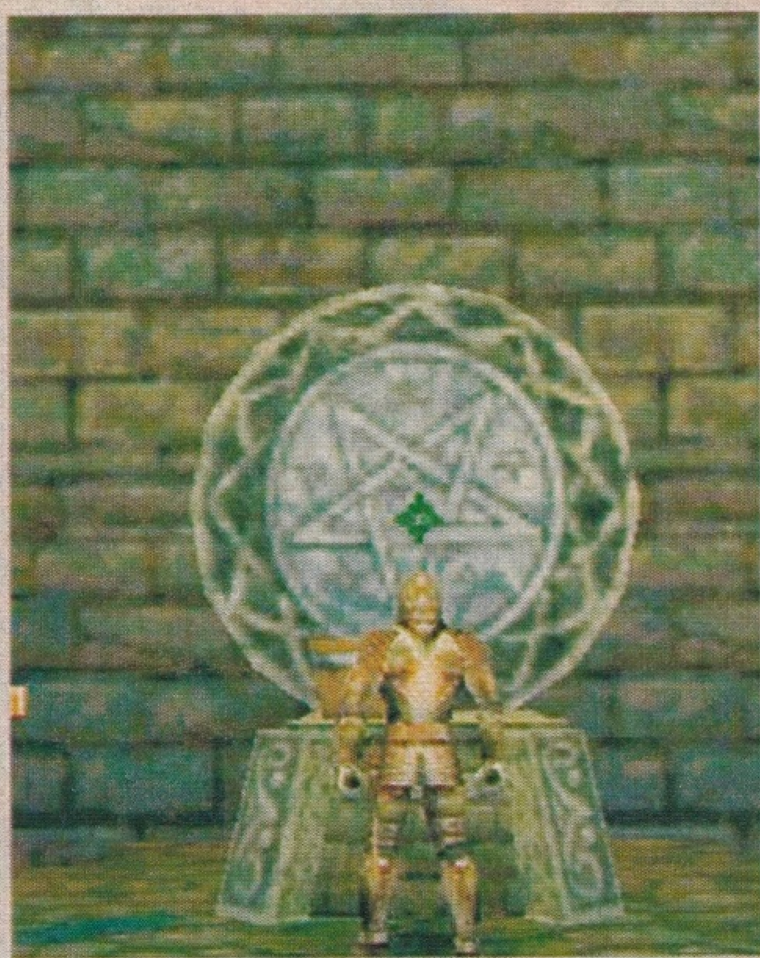
18. Trinsic

Szybko zorientujesz się, że stało się tu coś złego. Prawie wszystko zostało zniszczone. Poszukaj kowala. Obieca ci Blackrock Sword za 7000 stuk złota. Jednak kiedy zgłosisz się po odbiór miecza, zostaniesz oszukany. Postaraj się delikatnie wyplątać z tej sytuacji. Potem ostatni z Paladynów, Lucero, opowie ci historię końca miasta. Udaj się do Bastionu. Na miejscu okaże się, że zamieszkują go złe zjawy. Musisz jednak z nimi porozmawiać. Pomogą ci skontaktować się z duchem o imieniu Lucian. Poradzi ci, żebyś porozmawiał z duchem twojego zmarłego przyjaciela Dupre. Tylko on może wskazać ci drogę do Mantra of Honor. Jeśli chcesz go odnaleźć, musisz odzyskać jego szczątki z ruin starożytnych Paladynów i przynieść je do kapliczki. Przywołaj marę, posługując się zaklęciem Ritual Spirit Speak. Dupre wyjawi ci garść sekretów tej krainy, zdradzi gdzie masz szukać Mantra of Honor i wskaże szpiega w obozie. Odnajdź zdrajcę, pokonaj go i przeczytaj jego dziennik.



Dlaczego każdy Paladyn to nadęta blaszana puszka?

19. Shame



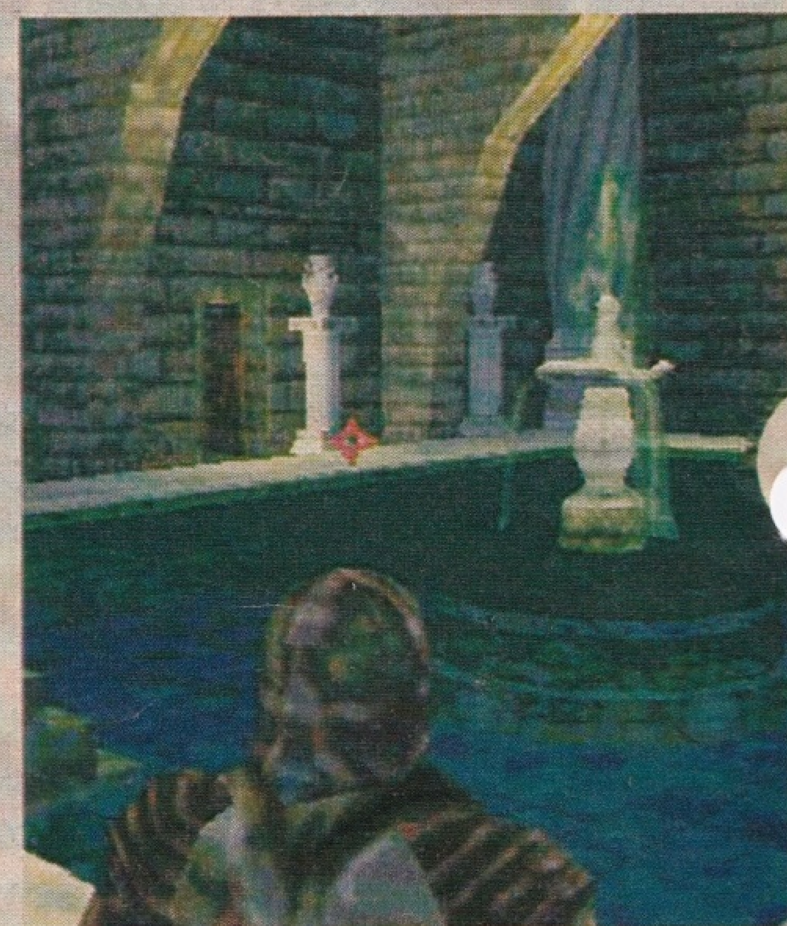
Twoim zadaniem będzie odnalezienie teleportu. Przeniesie cię on do pomieszczenia, w którym znajduje się Mantra of Honor. Zanim jednak tam dotrzesz, czeka cię bieganie po korytarzach na dwóch rozległych poziomach. Zacznij od dolnego i pnij się do góry. Musisz być ostrożny, w wielu miejscach znajdują się pułapki. Powinieneś też dokładnie penetrować każde pomieszczenie w poszukiwaniu skrzyń ze skarbami, dźwigni i różnych przełączników. Kiedy odnajdziesz teleport i przeniesiesz się do Mantra of Honor, porozmawiaj z nią i poproś o wskazanie kryształu. Obok pojawi się miecz – chwyć go i pokonaj potwora pilnującego Glyph of Honor. Kiedy go zabijesz, weź Glyph. Dalej pobiegnij tunelem. Na jego końcu spotkasz Blackthorne, który posiada Chalice of Honor. Bardzo chętnie wymieniłby go na Red i Blue Lens. Nie możesz się na to zgodzić! Po rozmowie odwróć się – pojawi się duch Dupre i zaproponuje rozwiązanie sytuacji. Postępuj według jego wskazówek.



20. Powrót do Trinsic



Udaj się do Bastionu, gdzie Vidos, jeden ze strażników, doradzi ci, co masz dalej robić. Musisz pójść do tawerny i znaleźć Virgila. Ten opowie ci o tym, jak utracił swój dom. Dowiesz się też, że portal może zostać zamknięty jedynie przez Paladyna, a ostatnim jest Lucero. Ten jednak nie chce mieć z portalem nic do czynienia. Będziesz więc musiał go przekonać, by dopełnił swojego obowiązku. Postaraj się zorganizować spotkanie Lucero i Virgila w domu tego ostatniego. Teraz uda im się zamknąć portal. Niestety, podczas rytuału zamykania Lucero zostanie zabity przez królową wielkich pająków. Ofiara ta nie pójdzie na marne. Okaże się, że dzięki heroicznej śmierci Paladyna Sigil został napełniony tajemniczą mocą. Odszukaj Vidosa i postaraj się uzyskać pozwolenie na zabranie Sigilu. Poproś potem Raphaela o udzielenie treningu. Bez tego nie zdobędziesz Gwiazdy Britanii, której strzeże banda goblinów. Udaj się do kowala. Ten przeprosi cię za swoje wcześniejsze zachowanie i wręczy ci miecz, wraz z rekompensatą. Udaj się teraz do Valorii.



21. Valoria

Niestety, strażnik nie wpuści cię do miasta. Aby móc wejść do środka, będziesz musiał przynieść Red Dragon Head. Głowę smoka możesz zdobyć w Dungeon Destard. Jednak wejście do lochów zostało zasypane wiele lat temu. W okolicy plaży spotkasz umierającego rycerza, który poprosi cię o przekazanie jego tarczy rodzinie. Udaj się do portu, banda ożywieńców zaatakuje twój okręt. Zabij wszystkich! Powróć do Britain. Wejdź do tawerny i pogadaj z Sir Robinem, który zna tajemne wejście do jaskini smoka. Stosuj się dokładnie do wskazówek mężczyzny.



22. Destard

Ten etap jest bardzo niebezpieczny – musisz cały czas być w pogotowiu. Spotkasz na swojej drodze kilka postaci. Część z nich okaże się zdrajcami, którzy później spróbują cię zabić. Kilku zaatakuje cię od razu. Cały czas musisz być przygotowany na skrytobójczy cios w plecy. Razem ze wszystkimi, którzy zechcą pomóc ci w przeszukiwaniu jaskini, musisz dotrzeć do teleportera. Musisz odnaleźć komplet czerwonych artefaktów.

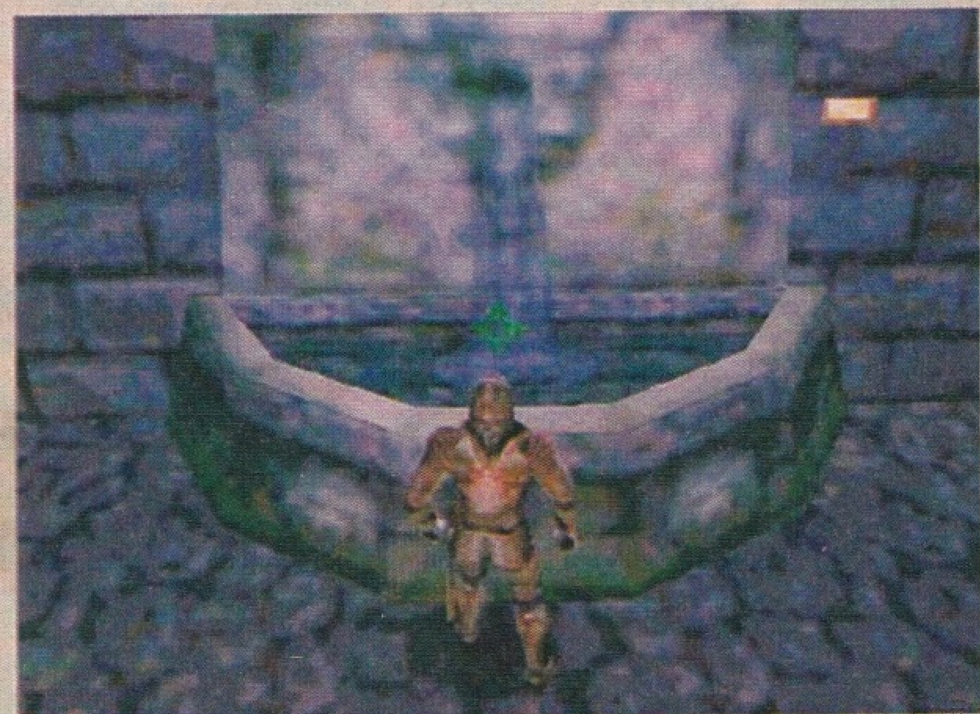




Z mieczem przeciw potworom... Oto cała Ultima 9

23. Powrót do Valorii

Przeszukaj wrak okrętu, a znajdziesz magiczną broń – War Bow of Blood. Odnajdź ciało Jordana i przeczytaj jego dziennik. Udaj się teraz do strażnika i pokaż mu głowę smoka. Bez problemów wpuści cię do środka. Rozmawiaj z każdym, kogo tylko spotkasz. W tym mieście możesz zyskać sporo cennych informacji. Odszukaj Maga Meranthona. Znajdziesz go umierającego, ale zdradzi ci kilka tajemnic miasta. Dowiesz się o sekretnym Triumwiracie, o którego zniszczenie zostaniesz poproszony przez konającego maga. To będzie właśnie twoje kolejne zadanie. Możesz spróbować sprowadzić żonę Maga, która potrafi leczyć za pomocą czarów. Jeśli ci się uda, zyskasz trochę punktów Karmy. Sir Eris odda Sigil i Dagger of Honor demonowi Triumwiratu



w zamian za obietnicę pokoju. Staniesz się świadkiem zawarcia paktu ze Złem. Teraz wszystko zależy od ciebie. Udaj się do miejsca, w którym Meranthon zgubił Tome i pokonaj bestię pilnującą swojej zdobyczy. Przeczytaj księgę. Dowiesz się, w jaki sposób można pokonać demona Triumwiratu. Postępuj według wskazówek. Zwerbuj do tego zadania Lamberta i Sir Artosa. Razem pokonacie demona i odzyskacie wszystkie potrzebne ci przedmioty.



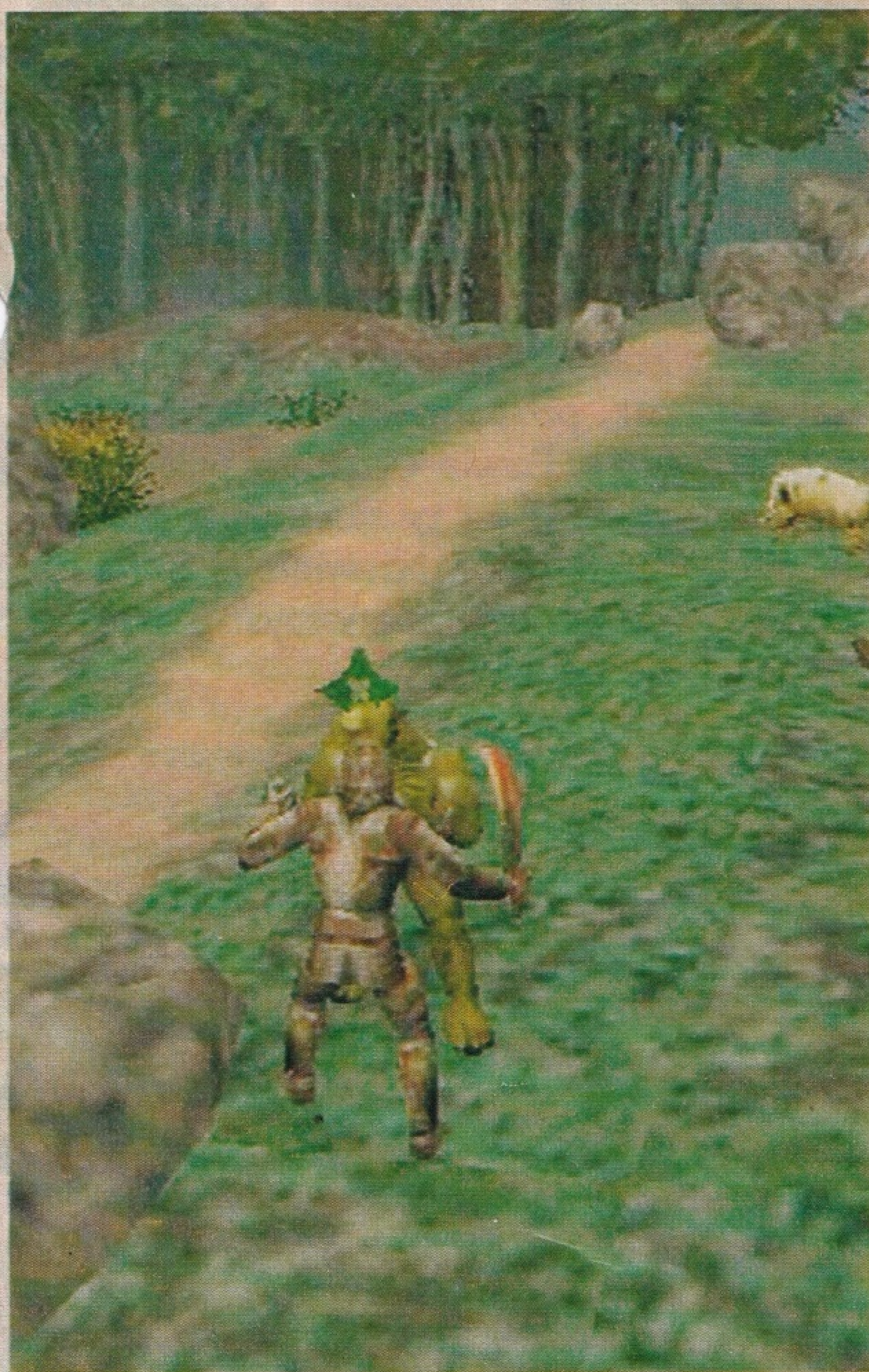
25. Etheral Void

Odszukaj Lorda Britisha, który toczy właśnie gorącą dyskusję z Blackthornem. Dojdzie do pojedynku. British zwycięży. Otrzymasz Codex of Ultimate Wisdom i Glyph of Spirituality. Udaj się teraz na Isle of Avatar i użyj Red & Blue Lenses. Teraz przeczytaj Codex. Wróć do zamku Lorda Britisha. Wyśle cię on, abyś oczyścił ostatnią z kapliczek. Na miejscu spotkasz wszystkich przyjaciół, którzy zginęli pomagając ci ratować Britanię. Zorganizuj tam rytuał oczyszczania kapliczki i wróć do zamku. Dupre poinformuje cię, że oczyszczenie Shrine of Sprirituality spowoduje ożywienie wszystkich twoich poległych towarzyszy podróży. Teraz czeka cię spotkanie z własną przeszłością i walka ze strażnikiem. Od wyniku walki zależą dalsze losy Britanni.



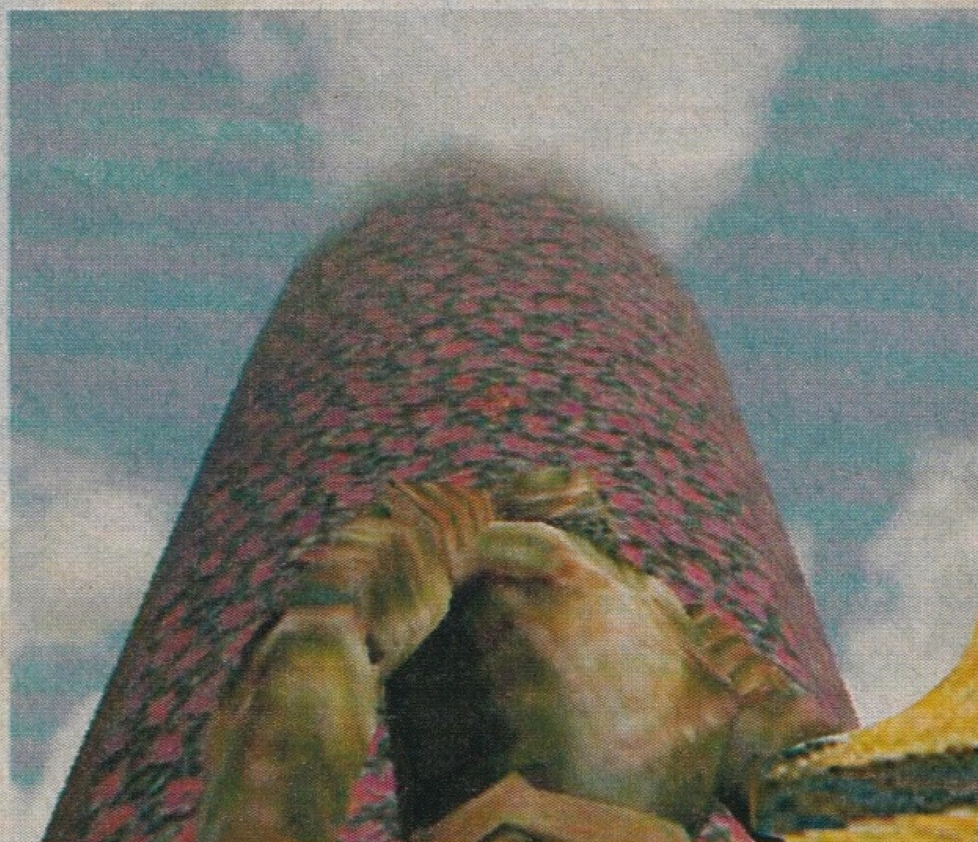
24. Dzwonek, Księga, Kowadło i Otchłań!

Twoim zadaniem będzie uratowanie Shamino. Odwiedź Lycaeum, Serpents Hold i Empath Abbey. Następnie udaj się do Skara Brae. W świątyni odnajdziesz Well Of Souls. Aby móc wejść, musisz posiadać Ankh of Spirituality. Wejdź do środka i postępuj według uzyskanych wcześniej wskazówek. Zdobądź wszystkie relikty niezbędne do przeprowadzenia rytuału i wróć do świątyni. Zorganizuj Ritual of Return na ciele Shamino. Teraz musisz odnaleźć Glyph of Spirituality i oczyścić kapliczkę. Shamino przyzwie Malchira, który nauczy cię rytuału Summon Pyros. Pomoże ci także odnaleźć Isle of Avatar, gdzie będziesz musiał zorganizować rytuał. Udaj się tam i przyzwij Pyro, który zabierze cię w otchłań. Kiedy się tam znajdziesz, postępuj według jego wskazówek.



26. Terfin

Ostatni etap gry! Musisz przedrzeć się przez labirynt korytarzy i podziemnych jaskiń, aby stanąć do walki ze strażnikiem. Bądź ostrożny, nie marnuj many i energii na błahostki. Podążaj przed siebie i pokonuj kolejne zasadzki, przeszkody i przeciwników. W końcu dotrzesz do strażnika, z którym stoczysz walkę. Pokonasz go sprytem – nie mięśniami. Gdy tylko znajdziesz się w jego



pobliżu, wykonaj poniższe czynności: podnieś Chunk of Blackrock i połóż je w odpowiednich miejscach na okręgu wymalowanym na ziemi. Kiedy położysz trzeci Chunk of Blackrock, szybko wypowiedz Words of Armageddon. Jeśli wszystko to zrobisz w odpowiednio krótkim czasie, powinieneś zdążyć wypowiedzieć zaklęcie. Jeśli ci się nie uda, musisz powtórzyć cały proces. Jeśli jednak pokonałeś strażnika, pozostaje ci jedynie obejrzeć zakończenie gry!



Dokąd teraz się udać? Trudny wybór, gdy nie ma poradnika...

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

AZTEC

W wielu listach prosiliście nas, aby napisać coś jeszcze o grze AZTEC. Spełniamy wasze prośby – oto poradnik, który mamy nadzieję pomoże ukończyć grę i uratować honor Małego Węża



Początek przygody

Jesteś oskarżony o morderstwo. Ścigają cię żołnierze, więc musisz szybko opuścić swoją wioskę.

Starzec, który stoi przed tobą, to Quilaztli, uzdrowiciel. Wysłuchaj go uważnie, a dowiesz się wszystkiego o swym położeniu. Pójdź za jego wskazówką i odwiedź swój dom. Zabierz z niego wszystkie przedmioty, jakie znajdziesz. Teraz udaj się do domu z błękitną framugą. Należy do uzdrowiciela, którego znajdziesz w środku. Porozmawiaj z nim, a szybko się okaże, że potrzebuje pewnej rzeczy. Rozejrzyj się po domostwie. Ujrzysz trzy posągi. Poszukiwany przedmiot jest w pierwszym po lewej. Daj go medykowi. Dowiesz się, że jedyną osobą, której możesz zaufać jest Tlatli.

Kiedy opuścisz domek starca, możesz zostać zaatakowany przez żołnierzy prowadzonych przez okrutnika imieniem Głowa Góry. Niestety, nie masz szans w walce – pozostaje ci tylko ucieczka. Pobiegnij do przystani i wskocz do kanoe. Kiedy odpłyniesz od brzegu, zdasz sobie sprawę, że pogoń depcze ci po piętach. Musisz lawirować między wysepkami, aż dopłyniesz do obszaru, gdzie kursor zamieni się w symbol mapy. Jeśli ci się to uda – gratulacje – wymknąłeś się.



Dzielnica kupców

Kiedy tylko znajdziesz się w Dzielnicy Kupców, idź przed siebie. Po prawej stronie znajduje się targowisko. Zapamiętaj to miejsce, będziesz bowiem odwiedzał je kilkakrotnie. Na razie jednak omiń targ i idź dalej. Napotkasz człowieka sprzedającego drewno. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że poeta Tlatli mieszka nieopodal, w domu z żółtą framugą. Zajrzyj tam i porozmawiaj z kapłanem. Zapłać mu pięć ziaren, a uzyskasz cenne informacje. Tlatli został zamordowany, a jego sługa zaginął. Obejrzyj dokładnie dom poety. Przy ciele znajduje się zakrwawiony dokument, a pod jedną z mat możesz znaleźć klejnot, taki sam, jak ten należący do zamordowanego szlachcica. Weź go i przeszukaj dom. Tuż przy wyjściu prowadzącym w stronę rzeki znajduje się mały alkierzyk. Zajrzyj do środka. Tak, tutaj ukrył się Tototl „Ptak" – sługa poety. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się kilku ciekawych rzeczy. Możesz już opuścić ten dom. Niestety, frontowych drzwi pilnują żołnierze. Pozostaje tylko droga przez kanał. Poczekaj chwilę. Pojawi się kanoe. Kiedy będzie przepływało obok ciebie, kliknij na nie. Krótki film pokaże, jak przeskakujesz na drugą stronę kanału. Opuść dzielnicę i udaj się do kwater rzemieślników.



Azteckie rękodzieło

Tuż przed świątynią spotkasz swojego przyjaciela, Chilmali. Możesz mu zaufać. Zapytaj go o Turquoise, a wskaże ci drogę. Dziewczyna stoi tuż za rogiem (to ta z czerwonymi włosami). Porozmawiaj z nią i pokaż klejnot zamordowanego poety. Dziewczyna powie ci, że musisz porozmawiać z Chacoatlem Rzemieślnikiem, którego dom znajduje się tuż przy świątyni. Wejdź do środka i porozmawiaj ze sługą. Rzemieślnik jest w pokoju obok. Pokaż mu zakrwawiony dokument. Chacoatl powie, że musi się zastanowić, ty z kolei powinieneś zobaczyć się z Lordem Wężycą. Ale jak dostać się do pałacu? Otóż plan wygląda tak: udasz się do Lorda jako posłaniec, który ma mu przynieść tarczę. Niestety, pierzasta tarcza nie jest jeszcze skończona, a Chacoatl musi ruszać w podróż. I tak obowiązek wykonania tarczy spada na ciebie. Wszystkie przedmioty potrzebne do jej wykończenia znajdziesz na targu. Nie martw się, jeżeli nie będziesz mógł dać sobie z tym rady, Chacoatl trochę ci pomoże. Podnieś gotową tarczę i jeszcze raz porozmawiaj z Rzemieślnikiem. Powie ci, że do pałacu jest wiele dróg, ty zaś musisz znaleźć tę właściwą. Niewiele ci to na razie pomoże, ale wszystko wyjaśni się później.



Pałac i Świątynia

Gdy tylko przybędziesz na miejsce, rozejrzyj się. Po drodze zaczepi cię żebrak. Nie bądź sknerą i daj mu trochę drobnych. Okaże się jednak, że starzec sam wręczy ci piękną branzoletę.



Szybko zdasz sobie sprawę, że wszystkie wejścia do pałacu są pilnowane. Pozostaje tylko droga wodna. Podejdź do człowieka w kanoe. Jest przewoźnikiem i za niewielką opłatą zgodzi się podwieźć cię do pałacu. Kiedy będziesz już na miejscu, porozmawiaj z poborcą podatkowym. Ma dla ciebie zadanie. Zgódź się je wykonać – polega ono na równym podziale trybutu na trzy części. Zadanie nie jest trudne. Po podziale zostaje jeszcze jeden worek. Poborca dojdzie do wniosku, że to, co się nie dzieli, możesz sobie zachować. Teraz, nieco bogatszy, ruszaj do środka pałacu. Wejście znajdziesz w zacienionym miejscu pod arkadami. Tunel zaprowadzi cię na wewnętrzne dziedzińce. Podejdź do samotnego mężczyzny, który stoi obok ogrodu. Zapytaj o Lorda Wężycę i ruszaj dalej. Na drugim dziedzińcu rozmawia dwóch ludzi. Jeden to Orli Rycerz, a drugi Lord Trzy Króliki. Podsłuchaj ich rozmowę i idź dalej. Drzwi do komnaty Lorda są pilnowane przez strażnika. Pokaż mu tarczę, którą przyniosłeś, a wpuści cię do swojego pana. Wejdź do komnaty. Porozmawiaj z Lordem, przekaż tarczę i ostrzeżenie. Lord z wdzięczności... każe cię aresztować.

Bohater w Areszcie

Znajdujesz się w klatce. Spójrz pod nogi. W słomie ukryty jest nóż. Przetnij nim liny, które trzymają drzwi. Wkrótce znajdziesz celę, w której zamknięto twoich rodziców. Porozmawiaj z ojcem. Dowiesz się od niego kilku ciekawych rzeczy. Musisz jednak ruszać dalej. Drzwi wyjściowe pilnowane są przez dwóch wartowników. Obok nich stoi klatka z czarną panterą. Wyciągnij swoją dmuchawkę i strzel do zwierzęcia. Jego niespokojne zachowanie przyciągnie uwagę strażników. Kiedy odejdą od drzwi,



uciekaj. Nieco dalej zaczepi cię jakiś nieznajomy. Okaże się, że to sługa Lorda Wężycy. Spokojnie, Lord jest po twojej stronie. Kazał cię zaaresztować dla twojego bezpieczeństwa. Sługa wręczy ci magiczny przedmiot. Jest on czymś w rodzaju przepustki. Musisz jeszcze raz zobaczyć się z Lordem. Strażnikom pokazuj „przepustkę". Obiecaj Wężycy, że dołożysz wszelkich starań, aby rozwiązać zagadkę zła, które opanowało kraj.

Udaj się do dzielnicy rzemieślników i porozmawiaj ze swoim przyjacielem Chimali. Powie ci on, że najlepiej zrobisz, jeśli pomówisz z rzemieślnikiem Chacotli. Niestety, Mistrza już nie ma, a na ciebie czeka sługa z dziwną wiadomością: „Zielony Wąż – Siedem Krzesiw".

Tajemniczy kupiec

Wyjdź na zewnątrz i pogadaj ze swoim przyjacielem. Zapytaj go o tajemniczą Siódemkę. Dowiesz się, że to imię rzemieślnika, który mieszka nieopodal. Przejdź po mostku. Zobaczycz mężczyznę klęczącego przy palenisku. Odpowie na twoje pytania, jeśli dasz mu wiązkę chrustu. Kiedy już zrobisz potrzebne zakupy, wróć do Jubilera. Ten powie ci, że nie jest jedynym, który ma taki przydomek. Zna jeszcze jednego kupca – Pochtecatla, którego nazywają tak samo. Dom Pochtecatla znajdziesz w dzielnicy kupców. Kiedy tylko przybędziesz do tego dystryktu, skieruj się na lewo. Przejdź po kładce nad kanałem. Nieco dalej stoi samotny człowiek. Porozmawiaj z nim, a powie ci, że kupca, którego szukasz, nie ma w tej chwili w domu. Wejdź do środka i rozejrzyj się. Na wewnętrznym dziedzińcu stoi kosz, w którym coś się wije i grzechocze. Nie ruszaj go. Zajrzyj do pomieszczenia w końcu izby. Rusz kursorem wzdłuż niebieskiej lini namalowanej na ścianie. Jest tam skrytka. W środku zamurowano naszyjnik. Kiedy się odwrócisz, aby wyjść, okaże się, że kupiec stoi za tobą. Porozmawiaj z nim. Zgodzi się pójść na ugodę pod warunkiem, że mu zapłacisz. Jedyną szansą na pomyślne zakończenie tej sprawy jest odnalezienie skarbu rodziców. Musisz wrócić do wioski.



Kiedy będziesz już na miejscu, podejdź do swojego domu. Skarb ukryty jest przed posążkiem bogini. Użyj łopaty i wykop dół. Podnieś maskę i wróć do kupca.



Pochtecatl przyjmie skarb, a gdy tylko będziesz chciał opuścić jego dom, okaże się, że zostałeś zdradzony. Głowa Góry już na ciebie czeka. Teraz właśnie kopnij w kosz z grzechotnikiem, zyskasz kilka chwil na ucieczkę.

Pewnie zdałeś sobie sprawę, że w morderstwa zamieszany jest Lord Trzy Króliki. Jak pamiętasz, jego dom to ten z niebieskimi framugami. Porozmawiaj ze starym niewolnikiem, który klęczy w kącie. Odpowie on na twoje pytania, jak tylko przyniesiesz mu coś „mocniejszego" do picia. Zrób zakupy i wróć do starca. Przyjmie poczęstunek i zaproponuje ci grę. Jeśli wygrasz dwie partie, odpowie na twoje pytania. Lord Trzy Króliki często powtarza: Moje Oko, Mój Nos, Moje Usta. Dowiesz się również, że chętnie odwiedza świątynię Tezcatlipoca. Porozmawiaj ze swoim przyjacielem, Chilmali. Dowiesz się, że Turquoise znajduje się teraz w szkole w dzielnicy kupców. Dziewczyna skieruje cię do poetki Cuicani i wręczy ci bęben, który powinieneś jej zanieść. Poetkę znajdziesz na terenie Świątyni w Domu Pieśni.

Dom Pieśni

Udaj się na teren Pałacu i Świątyni. Strażnikowi przy bramie pokaż bęben, a pozwoli ci przejść. Droga do Domu Pieśni nie jest prosta,

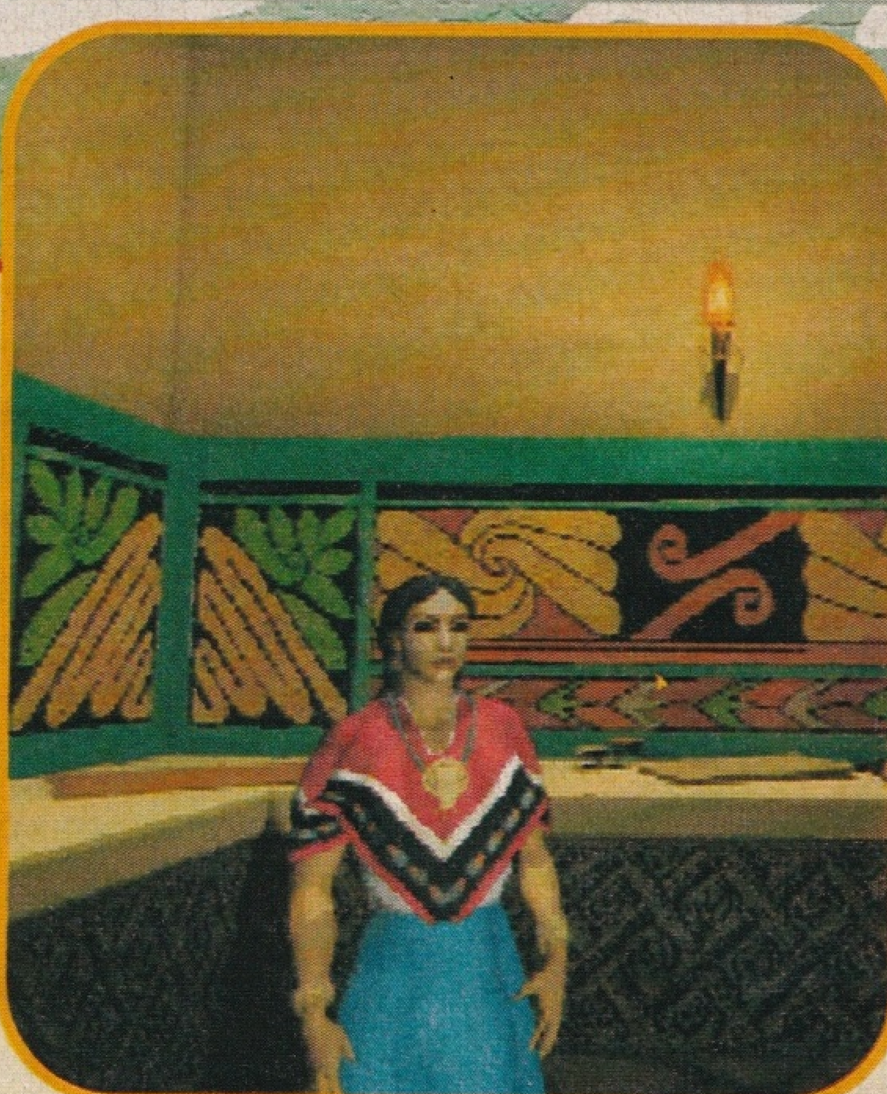


a wśród piramid i świątyń łatwo się zgubić. Zrób tak: gdy tylko wejdziesz na teren świątyni, skieruj się w prawo. Dalej prosto i w lewo. Potem ponownie skręć w lewo. Znajdziesz się na pasażu prowadzącym do piramid. Jeszcze raz skręć w lewo i idź przed siebie. Musisz odnaleźć dwa podobne budynki: jeden pomalowany na niebiesko, drugi na czerwono. Pomiędzy nimi jest droga prowadząca na rozległy plac. Omiń okrągły budynek, Dom Pieśni znajduje się nieco dalej. Prowadzą do niego dwa wejścia. Wybierz to, które nie jest pilnowane przez strażników. Wejdź do środka i odszukaj poetkę. Daj jej bęben i rozpocznij rozmowę.

Uwaga! Jeśli po drodze zaczepiła cię kapłanka Papatzin, powiedz jej, że niesiesz bęben do Domu Pieśni. Nie pytaj o Trzy Króliki.

Poetce powiedz o śmierci jej przyjaciela i pokaż zakrwawiony dokument. Stwierdzi, że nie jest to poemat i potrzebuje chwili, aby dobrze go zinterpretować. Zapytaj o Świątynię Tezcatlipoka. Dowiesz się, że stoi ona na prawo od wielkiej Piramidy. Udaj się tam.

Strażnik pilnujący wejścia do Świątyni wpuści cię, gdy tylko pokażesz mu jakiś cenny przedmiot (może nim być naszyjnik nieżyjącego szlachcica). W korytarzu stoi jeszcze jeden wartownik. Zada ci zagadkę złożoną z trzech pytań. Odpowiedzią na nią jest: Moje Oko, Mój Nos, Moje Usta. Idź dalej. W centralnej komnacie musisz



schować się za filarem. Trzy Króliki i kapłanka Papatzin właśnie się naradzają. Przysłuchaj się rozmowie. Teraz już wiesz, że to właśnie oni zatruwają wodę w mieście. Musisz zdobyć jakiś dowód. Pamiętasz, kapłanka wspomniała, że trucizny pilnuje bóg. To jest podpowiedź. Rozejrzyj się po sali. Tuż przy ołtarzu stoi kamienna skrzynia – podnieś ją, ustaw na wprost posągu boga. Teraz przesuń statuę. Za nią znajduje się skrytka z trucizną. Weź ją i rozejrzyj się jeszcze po pomieszczeniu. Po lewej stronie leży lusterko. Weź je. Kierując się do wyjścia, musisz zatrzymać się na chwilkę. Kapłanka z Lordem ciągle tu są i nie możesz tak po prostu wyjść. Stań przy ścianie i użyj lusterka. Kiedy w zwierciadle zobaczysz, że gospodarze już wyszli, wyskocz na zewnątrz.

Wróć do Domu Pieśni i porozmawiaj z poetką. Okaże się, że nie jest w stanie zinterpretować dokumentu, który jej dałeś. Musisz udać się na spotkanie z młodym poetą Azoucanem i wręczyć mu tajny znak rozpoznawczy, czyli biały kwiat.

Udaj się ponownie do pałacu. Azoucan to ten młody człowiek, który już raz uraczył cię swoim wierszem. Zanim rozpoczniesz rozmowę, musisz zdobyć kwiat. Koło klombu stoi drewniana skrzynka – weź ją, podejdź do drzewka z białymi kwiatkami. Postaw skrzynię i wskocz na nią. Teraz możesz sięgnąć do białych kwiatów. Zerwij jeden i wręcz go poecie. Dowiesz się, że Tlatli wysłał mu niegdyś zagadkowy poemat. Weź go od Azoucana. Teraz musisz dostać się do Muru Czaszek, który znajduje się w świątynnej części miasta.

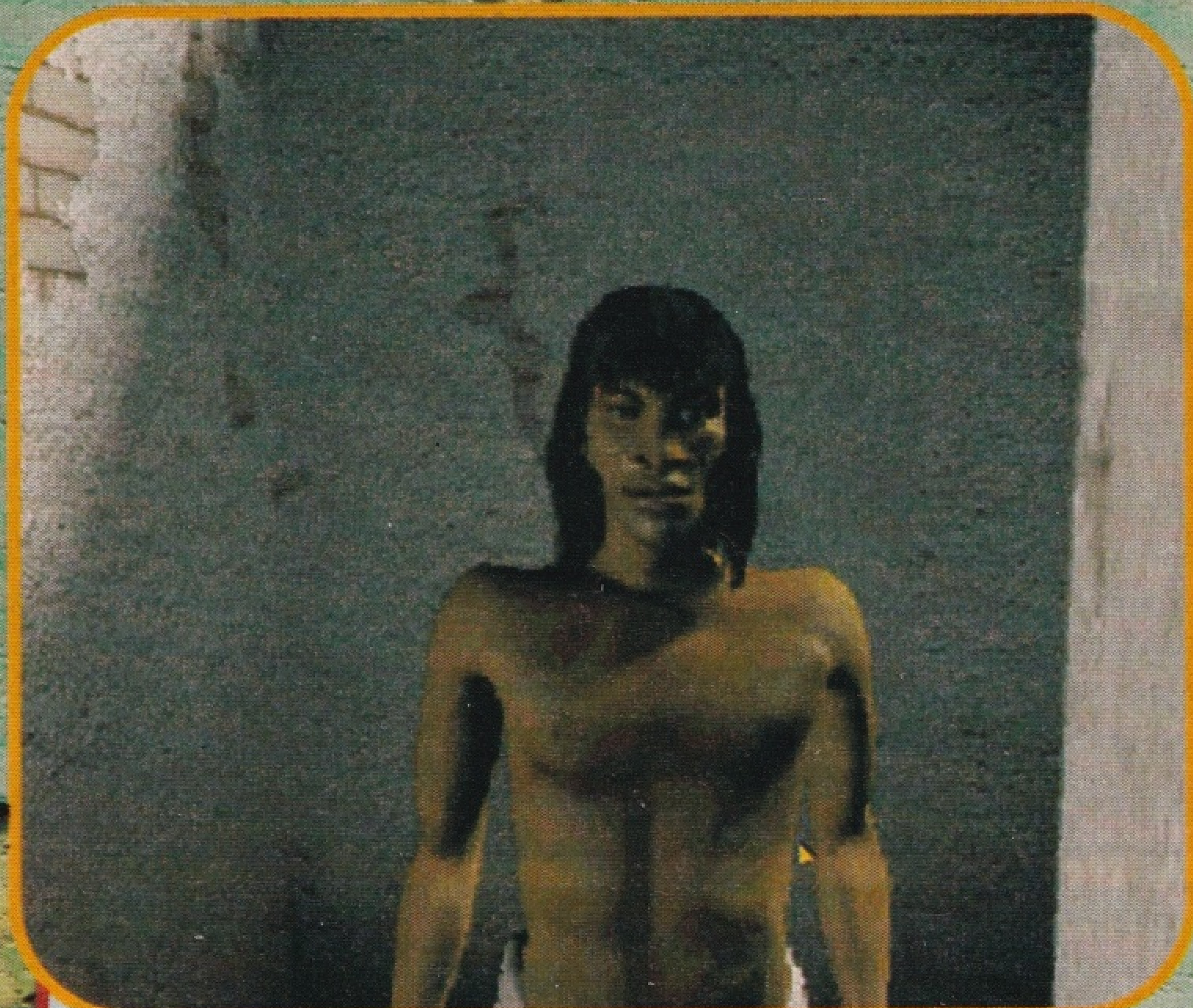


Mur Czaszek

Będziesz miał mały problem z powrotem do Centrum Ceremonii. Strażnicy nie wpuszczą cię przez główną bramę, dlatego musisz poszukać innej drogi. Na prawo od wrót znajduje się kanał. Podejdź tam i podnieś pochodnię. Wskocz do wody. Idź tunelem przed siebie, aż natrafisz na boczną salę. Wejdź do niej. Z tego pomieszczenia prowadzi mały tunel w ścianie.

Znowu znajdujesz się na terenie Świątyń. Niestety, pierwszy napotkany Kapłan zabierze ci twoją magiczną „przepustkę". To nic, ruszaj dalej. Aby wspiąć się na Mur Czaszek, potrzebujesz drabiny, która stoi oparta o jeden z budynków. Przystaw ją do Muru Czaszek. Teraz czeka cię mała układanka. Trzy kije stojące po lewej stronie będą służyły ci za wzór do ustawiania kolejnych czaszek. Pod ostatnim palem ukryta jest druga część „poematu". Kiedy tylko zdejmiesz czaszki z palika, weź go. Teraz musisz wrócić do Domu Pieśni. Jeśli przyjrzysz się obu częściom wiadomości Tlatlego, zdasz sobie sprawę, że należy je połączyć w całość. Zrób to tak, aby półokręgi znajdujące się po środku utworzyły pełne koła. Tak złożony dokument wręcz poetce. Teraz odczyta ona z niego symbole: Pięć Węży i Trzy Domy. Poetka będzie musiała się nad tym zastanowić, ty tymczasem ruszaj na boisko.





Aztecki Mecz

Boisko znajduje się na lewo od Ściany Czaszek. Porozmawiaj z graczem. Zaproponuje ci układ nie do odrzucenia. Czas zagrać. Podnieś piłkę i podejdź do pętli jak najbliżej (w końcu chodzi o to, żebyś trafił). Kopnij piłkę a powinna bez problemów przelecieć przez kamienne kółko. Porozmawiaj z graczem i wróć do poetki. Udało się jej rozpoznać w symbolach azteckie oznaczenia dat. Każdy z tych znaków jest przyporządkowany określonemu bogowi. Udaj się do sali z malowidłami i odszukaj symbole oraz nazwy bogów. Wróć do kobiety i zrelacjonuj jej swoje odkrycie. Teraz, drogą dedukcji, dojdzie ona do wniosku, że zatruta woda pochodzi z Chapultepec. Udasz się tam następnego ranka.



Zatruta Woda

W Chapultepec musisz odnaleźć strażników. Wartownikowi przedstaw się jako Myśliwy. Jest on strasznie podejrzliwy i będzie chciał cię sprawdzić. Wyznaczy dla ciebie zadanie, polegające na zlikwidowaniu dwóch hałaśliwych ptaszków. Znajdują się one w pobliskich zaroślach. Musisz przejść po ścieżce i wypatrzeć czarne ptaszyska ukryte wśród listowia. Kiedy je ustrzelisz, truchła zanieś strażnikowi. Pozwoli ci przejść. Nieco dalej zauważysz obudowane wejście do jaskini. Grupka robotników wnosi do środka jakieś gliniane dzbany. Podejdź do wartownika i poproś, aby cię wpuścił. Zapyta cię, czy są jeszcze jakieś przedmioty do przeniesienia. Odpowiedz, że tak i skieruj się w bok. Rzeczywiście, kilka dzbanów leży na murawie. Podnieś jeden z nich i rozejrzyj się. Obok wejścia do jaskini wisi klatka z papugą. Od ptaka możesz wydobyć hasło potrzebne do wejścia. Najpierw jednak trzeba nakarmić głodne ptaszysko, ale przyjmie ono tylko Amaranth. Znasz już hasło: „Topco Petacalco". Możesz wejść do jaskini. Tak, zgromadzono tu zapasy potrzebne do wytrucia całego miasta. Musisz zniszczyć dzbany. Podnieś leżący na ziemi kij i porozbijaj naczynia. To wszystko, możesz już wyjść.



Ostatni Test

Na zewnątrz czekają strażnicy. Podbiegnij do basenu – zastaniesz tam bogato odzianego mężczyznę w otoczeniu zbrojnych. Zaproponuje ci pewien układ. Bądź honorowy i wypij truciznę. Odwróć się i skocz do basenu. Poprzez wodę opuścisz Chapultepec.

Kiedy wywołane trucizną koszmary miną, ockniesz się w rodzimej wiosce, w domu uzdrowiciela. Dowiesz się, że przygotowuje już odtrutkę na truciznę wpuszczoną do wody. Potrzebuje jeszcze tylko jednej rzeczy: ziela, które rośnie na wyspie na jeziorze. Idź w tamtą stronę. Wskocz do łódki i podpłyń do wysepki z samotną chatą. Ziele rośnie tuż obok. Przy pomocy noża zbierz kilka pędów. Wróć do zielarza. Teraz przygotuje on odtrutkę. Musisz zanieść ją do Lorda Wężycy, którego już zmogła choroba. Drogę znasz. Jeszcze raz będziesz musiał skorzystać z usług przewoźnika. Mroczny korytarz prowadzący do wewnętrznego dziedzińca pałacu jest, niestety, pilnowany przez żołnierza. Na szczęście po lewej stronie znajduje się ukryte przejście. Rozetnij materię nożem. Wskocz do przejścia i dalej do komnaty Lorda. Podaj choremu antidotum i... obejrzyj film kończący grę.

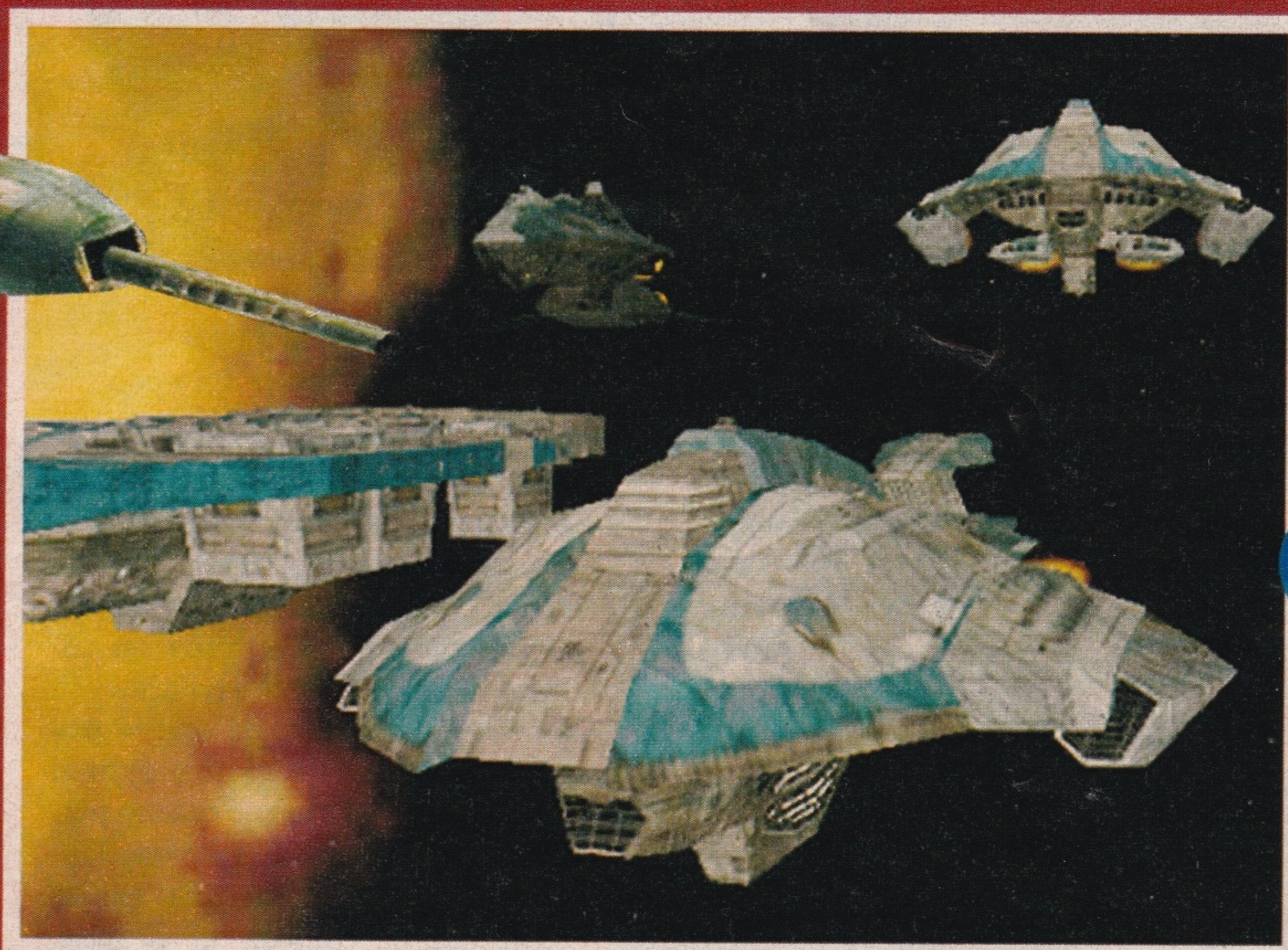


Tekst: Maciej Jurewicz

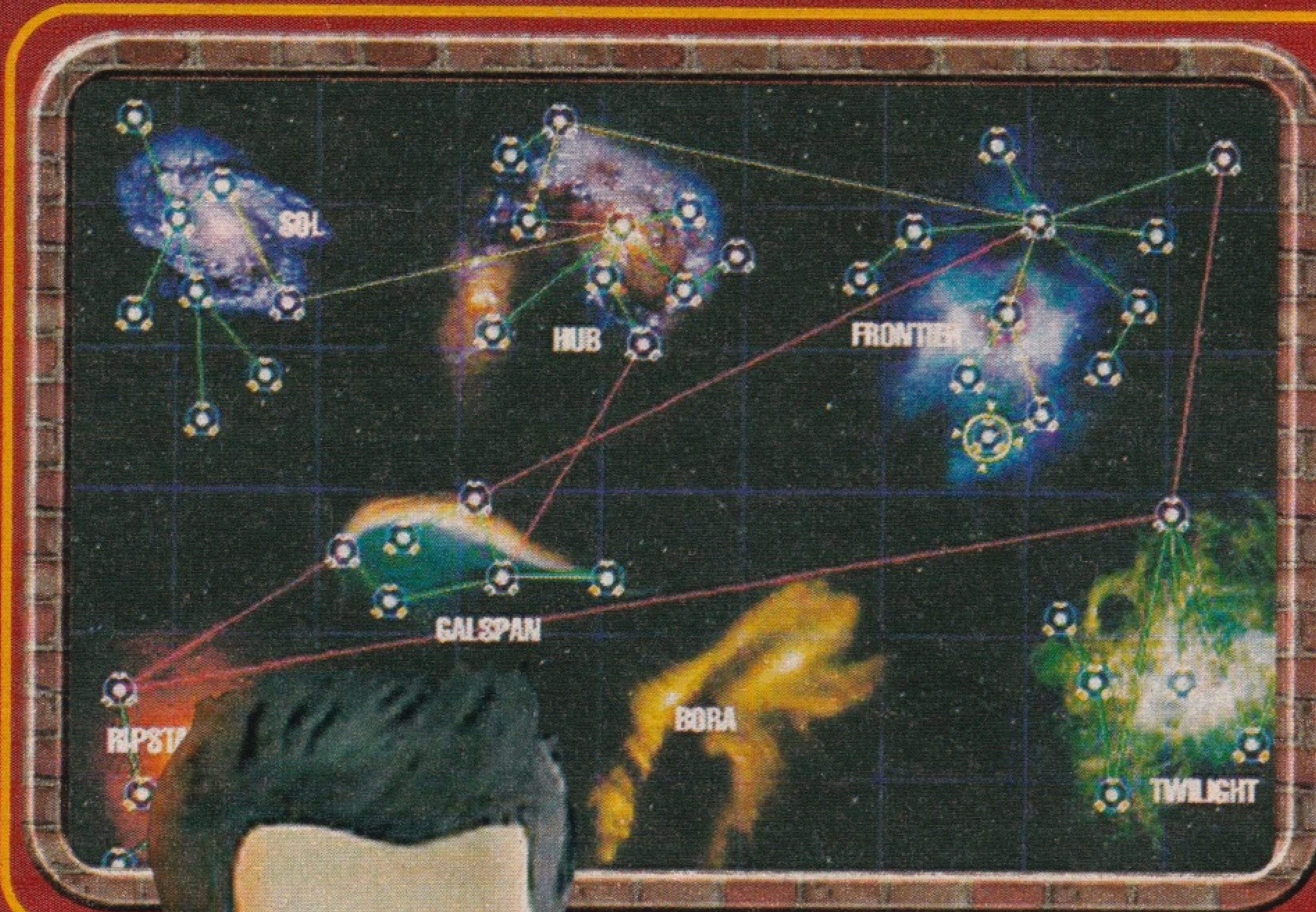
TACHYON THE FRINGE

cz. I





Co to jest Bora? Z kim walczy GalSpan? Co wybrać: Oriona czy Archangela? Odpowiedzi na te pytania znajdziesz w naszym poradniku do gry TACHYON



Co to jest Fringe?

Mianem Fringe określane są wszystkie rejony skolonizowane przez ludzkość, a leżące poza Układem Słonecznym. Są to pogranicza, na których rzeczywista władza należy do Megakorporacji, Asteroidowych Baronów oraz zorganizowanych grup przestępczych. Na Fringe składają się regiony HUB, Frontier, Twilight, Bora, GalSpan oraz Ripstar.

Czym jest GalSpan?

GalSpan – czyli Galactic Spanning Corporation – jest najpotężniejszą ze wszystkich Megakorporacji. To potentat na rynku technologii wydobywczych i kosmicznych. Obecnie prowadzi zaawansowane badania nad pozyskiwaniem Ripstarów oraz bardzo aktywnie działa we wszystkich rejonach Fringe. Jej główna baza wypadowa to stacja Olympus w regionie GalSpan. Korporacja uwikłana jest jednak w konflikt z niezależną kolonią Bora.





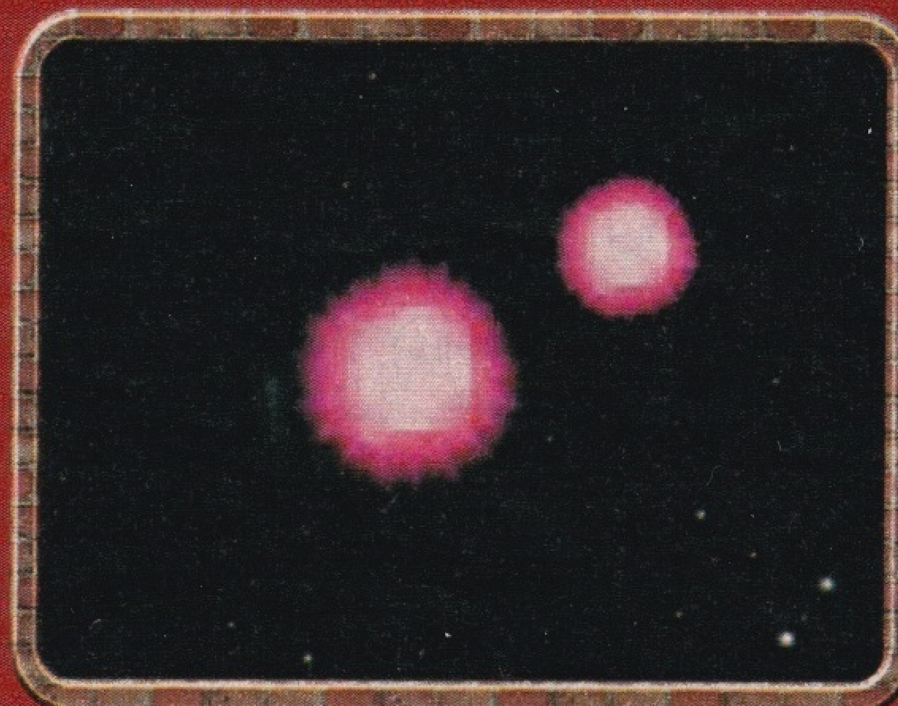
Przeczytaj poradnik, a z żółtodzioba staniesz się zawodowcem

Czym jest Bora?

Niezależna kolonia BORA powstała ok. 100 lat temu. Założyli ją koloniści, którzy chcieli uciec od konfliktów, jakie nękały społeczeństwo Układu Słonecznego. Bora zajmuje jeden z regionów Fringe. Nie uznaje władzy Rządu Układu Słonecznego i obecnie uwikłana jest w spór z korporacją GalSpan.

Co to są Ripstary?

Są jednym z najbardziej wartościowych i najbardziej pożądanych zasobów naturalnych, jakie można znaleźć we wszechświecie. Te świecące jasnym światłem kule są podstawowym elementem technologii napędu nadprzestrzennego. Do niedawna ich wydobycie i obróbka były zastrzeżone dla rządu Układu Słonecznego. Dziś jednak wielkie korporacje zażarcie walczą w wyścigu do opanowania tego naturalnego skarbu. Najbliżej jest GalSpan i kolonia Bora.



Czym są bramy Tachyonowe?

W związku z tym, że technologia napędu nadprzestrzennego nie pozwala na montowanie go w jednostkach mniejszych od krążownika, zbudowano Bramy Tchyonowe. Są to urządzenia pozwalające również małym pojazdom kosmicznym na odbywanie podróży z prędkością wiekszą niż prędkość światła. Łączą one kanałami odległe punkty skolonizowanego wszechświata, dzięki czemu następuje transport towarów i ludzi.



Jak zniszczyć duże okręty?

Najlepszym sposobem na unieszkodliwienie dużego okrętu przez mały myśliwiec jest zaatakowanie go kilkoma rakietami Helios. Ich termojądrowe głowice dadzą sobie radę dosłownie ze wszystkim. Nie zawsze jednak są one dostępne. Wtedy najlepszym sposobem jest zniszczenie generatorów uzbrojenia (weapons powerplant) i napędu (powerplant).



Statki Galspan

Posejdon

Ma dużą masę i słabe osiągi, dlatego nie nadaje się do każdego zadania. Mocny kadłub pozwala mu wytrzymać całkiem sporo, ale nie rekompensuje to jego małej mobilności. Jego zaletą jest natomiast niska cena.



Tani i popularny, ale bardzo wolny – oto wady i zalety Posejdona

Potężna maszyna za ogromne pieniądze. Mimo wszystko – polecamy ten typ statku

Orion

– myśliwiec wielozadaniowy. „Najlepsza jakość za rozsądną cenę". Poradzi sobie z większością myśliwców. Stosunkowo mocny kadłub i dobre generatory pola ochronnego pozwalają mu atakować (co prawda nie za długo) nawet najcięższe okrety. To najlepszy okręt jaki możesz mieć za w miarę niską cenę.

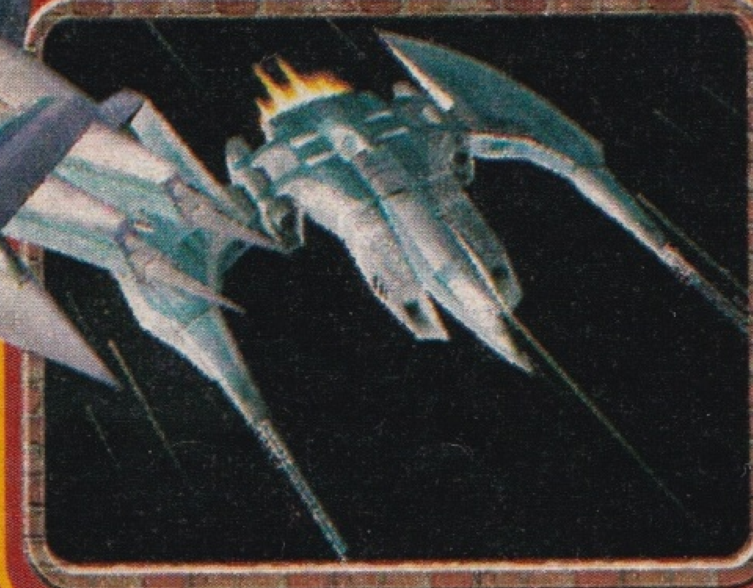


Orion jest najbardziej uniwersalnym statkiem. Można na nim przejść całą grę

Phoenix to świetny bombowiec, ale także doskonały cel dla myśliwców

Archangel

Ciężki myśliwiec. Oto marzenie każdego pilota. Doskonale wyposażony i uzbrojony. Dobry zwłaszcza do walki z myśliwcami i do ataków na ciężkie okręty. Potężne generatory pola i mocny kadłub pozwalają mu na stoczenie naprawdę ciężkiej walki. Niestety, jego cena potrafi skutecznie odstraszyć wielu potencjalnych nabywców.



Pegasus – najzwrotniejszy z dostępnych myśliwców

Pegasus

– lekki myśliwiec. Doskonały do walki kosmicznej. Dobrze radzi sobie nawet z myśliwskimi automatami Dr. Cassitora. Jego dobrej jakości generatory pól pozwalają na długotrwałą walkę. Niestety, delikatna konstrukcja kadłuba nie daje żadnej szansy na przetrwanie, gdy pola siłowe zostaną przełamane. Doskonały statek dla twojego skrzydłowego.



Phoenix

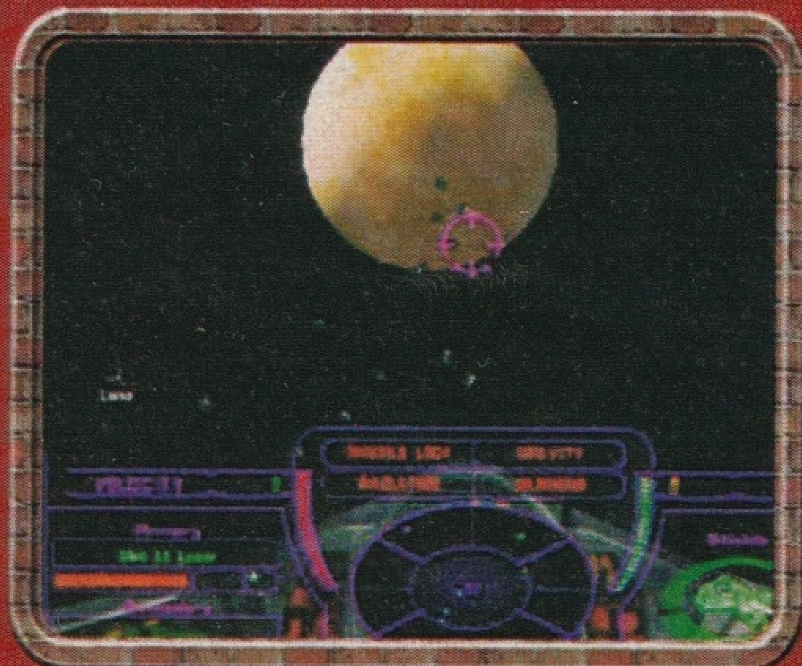
– ciężki bombowiec. Ta potężnie uzbrojona maszyna może przenosić aż 2 zestawy rakiet. Masywny kadłub oraz dobre generatory pól ochronnych pozwalają mu znieść wiele ataków. Niestety, dla myśliwców jest łatwym celem. Jest to wyspecjalizowana maszyna do walki z ciężkimi jednostkami. Nie bardzo przydatna do takiej pracy jak twoja.



MISJA: SOLAR SYSTEM – stacja Europa

Instructor traning (zleceniodawca: AGT)

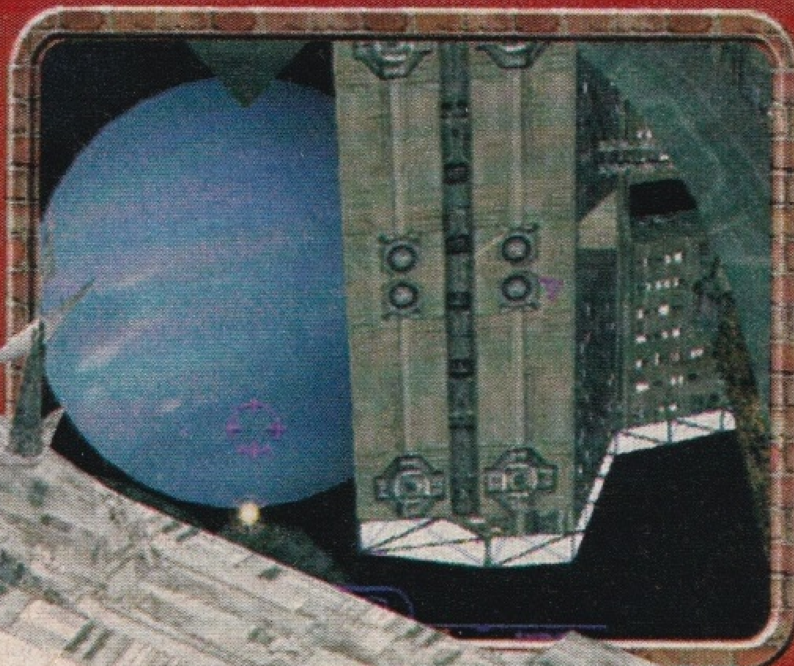
Twoim zadaniem jest sprawdzić umiejętności świeżo upieczonego instruktora pilotażu korporacji AGT. Po prostu wykonuj jego polecenia. Nauczysz się podstaw pilotażu, zarabiając pieniądze.



Quarantine Compromised (zleceniodawca: AGT)

Tym razem musisz eskortować prom Argoso lecący do objętej kwarantanną stacji Halley, która znajduje się w okolicach Neptuna. Oprócz tego musisz uniemożliwić wydostanie się kogokolwiek z zakażonej stacji. Próbę taką podejmą dwa promy – Seknina i Deisemne. Unieruchom je za pomocą rakiet eMP. Pojawią się także piraci na myśliwcach Dart. Kiedy ich zniszczysz, transportowiec spokojnie wyląduje, a ciebie czeka niespodzianka.

W pobliżu tej planety nikt nie usłyszy twego krzyku...



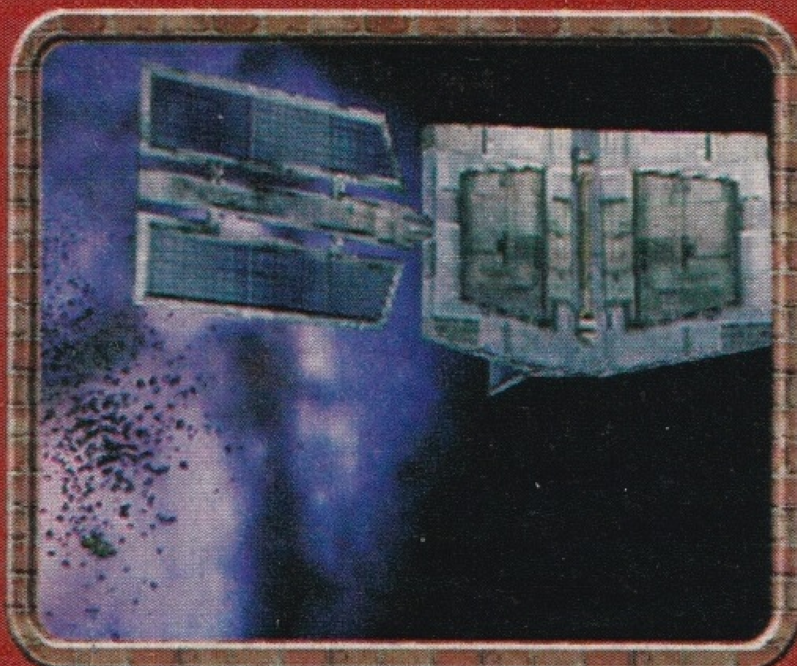
Co tak naprawdę wydarzyło się na stacji Halley?

Załadowany towarami frachtowiec to łatwy cel dla piratów

Security Branch (zleceniodawca: AGT)

W zarządzanym przez AGT sektorze Kupier Belt odkryto sondy szpiegowskie. Twoim zadaniem jest ich likwidacja. Znajduje się tam również fregata CMI wsppierana przez kilka myśliwców Dart. Musisz zająć się także nimi. Zacznij właśnie od myśliwców. Nie będziesz tam sam, w ramach wsparcia otrzymasz kilka myśliwców Orion.

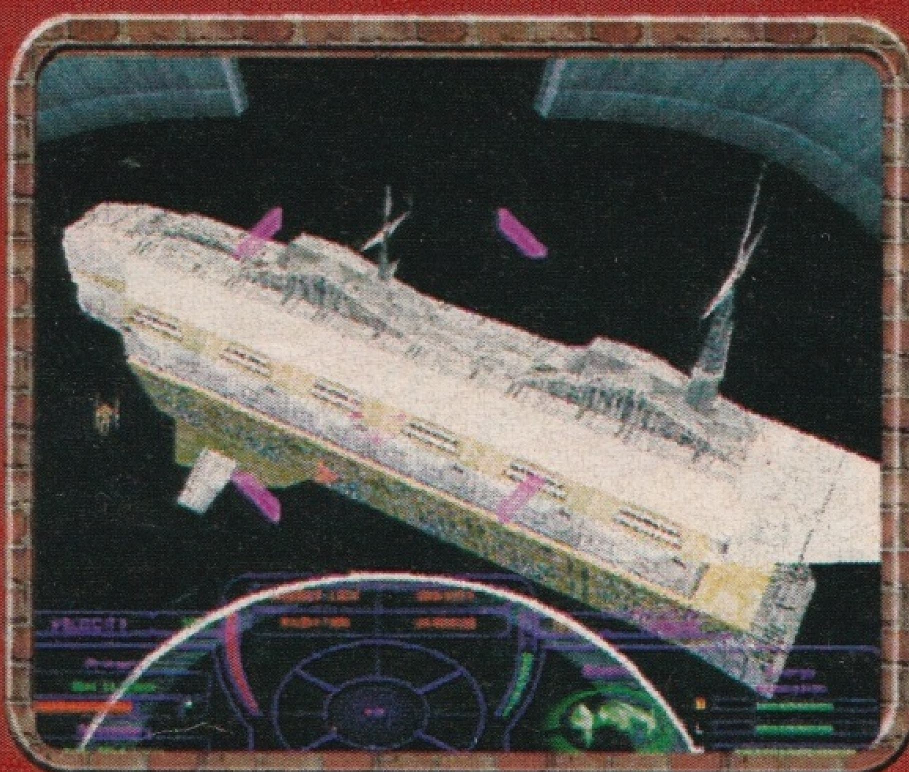
Na gwiezdnych szlakach można spotkać również pasażerskie liniowce



Szpiegowska sonda z sektora Kupier Belt

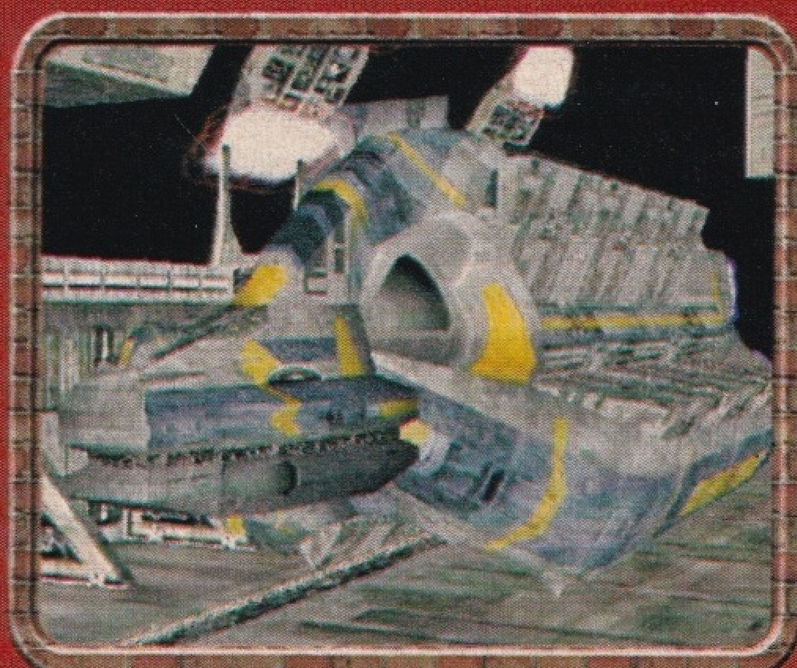
Investigate Mine Field (zleceniodawca: AGT)

Twoim zadaniem jest usunięcie z sektora Kupier Belt pola minowego. Gdy tam dotrzesz, zauważysz, że właśnie pojawił się liniowiec pasażerski oraz kilku mających na niego ochotę piratów. Pozbądź się min i trzymaj się blisko liniowca, odganiając piratów. Po chwili pojawi się Star Patrol i załatwi sprawę ostatecznie.



Escort Mining Vessel (zleceniodawca: AGT)

Oto twoje pierwsze prawdziwe zlecenie. Musisz eskortować frachtowiec Burkhart, lecący ze stacji Luna na Ganimede. W okolicach Luny pojawią się, należące do konkurencyjnej korporacji CMI, lekkie myśliwce Dart. Uporaj się z nimi szybko i leć na Ganimedę. Tam również spotkasz Darty. Frachtowiec będzie chroniony także przez myśliwce Mako, należące do AGT.



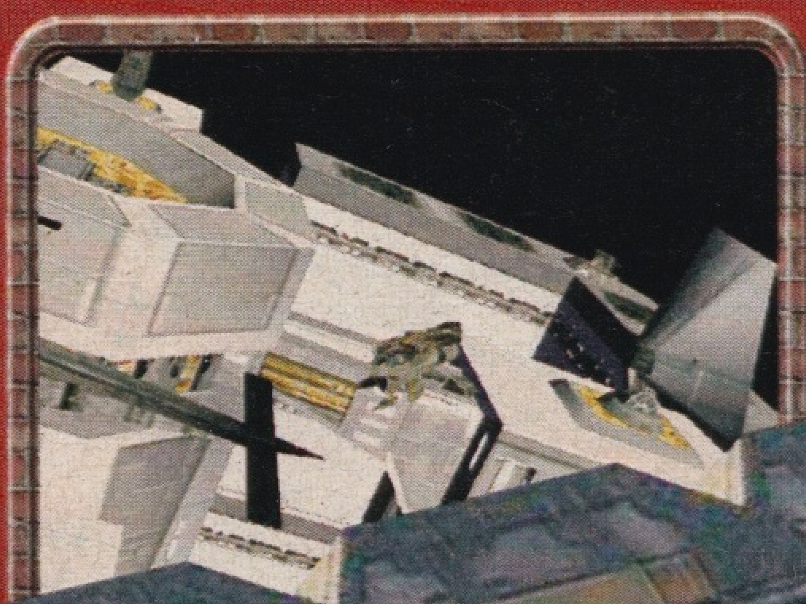
MISJA: FRINGE – Region HUB stacja Alfa

Hub escort
(zleceniodawca: Alpha Control)

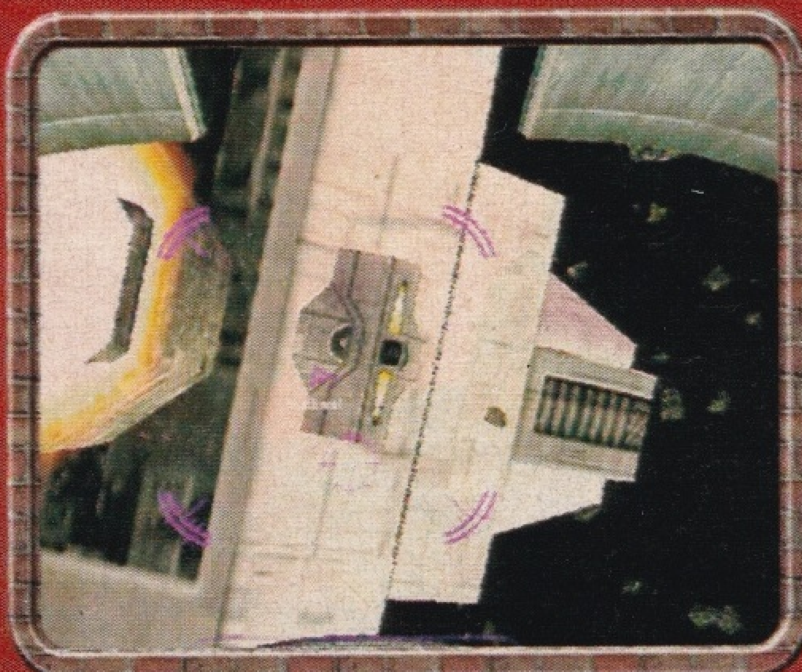
Misja polega na eskortowaniu frachtowca Venetian w drodze do stacji Independence. Kiedy pojawicie się w sektorze Scrap Yard, kapitan Venetiana zidentyfikuje cię i zerwie kontrakt. Nie przejmuj się, zmieni zdanie, gdy tylko pojawią się piraci. Po pomyślnie zakończonej misji otrzymasz swoje pieniądze. Od tej pory możesz już wynajmować skrzydłowych.

Hospital emergency
(zleceniodawca: Alpha Control)

Fregata szpitalna Blackwell dryfuje na polu asteroidów w okolicach Scrap Yard. Musisz jej pomóc. Najprostszym sposobem jest wyłączenie jej napedu. Zniszcz powerplant – znajduje się na końcu rufy, po prawej stronie.



W tym miejscu wybierasz swoją dalszą przyszłość. Przyjmując zlecenie od GalSpanu, na zawsze staniesz już po ich stronie w konflikcie z Bora.



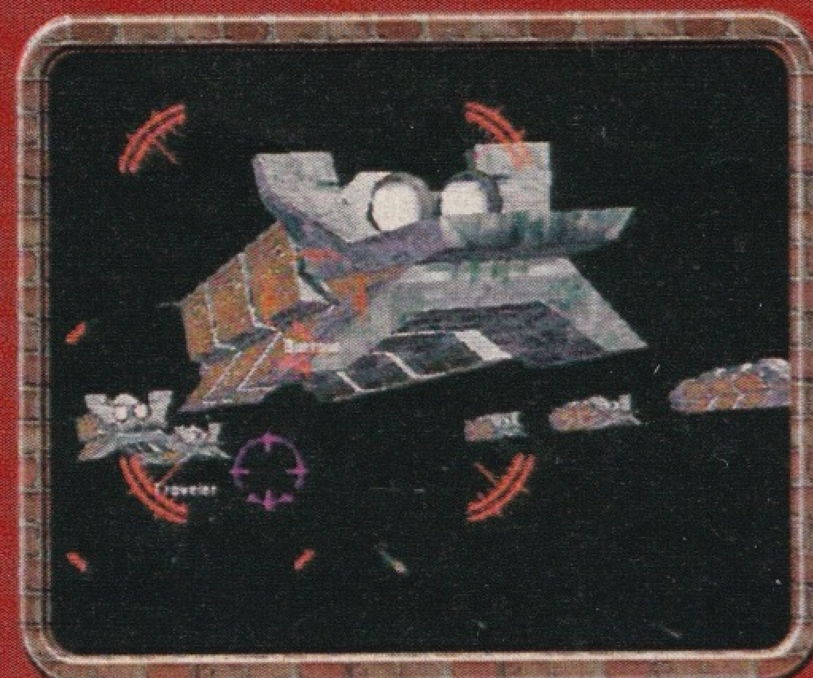
Picking The Stone
(zleceniodawca: GalSpan)

W rejonie stacji Honor znajduje się kilka transportowców. Na jednym z nich ukryte są urządzenia interesujące twoich pracodawców. Transportowcem tym jest Burrow. Kiedy dotrzesz w to miejsce, transportowce uciekną na Farsight. Na ciebie bedą zaś czekały myśliwce Bora. Uwaga! bedą używali rakiet. Staraj się nie podejmować walki – za wszelką cenę musisz dostać do bramy na Farsight . Gdy tam dotrzesz, odnajdź Burrow, dokonaj jego inspekcji i zniszcz mu powerplant. Pospiesz się – gdy tylko zaczniesz strzelać, pojawią się myśliwce Bora. Po jakimś czasie przylecą również okręty GalSpanu. Misja ta jest trudna, ale jest to twój chrzest bojowy w służbie GalSpanu.



Jak trwoga to... do bohatera gry...

Burrow prawie na celowniku



The Blockade
(zleceniodawca: BORA)

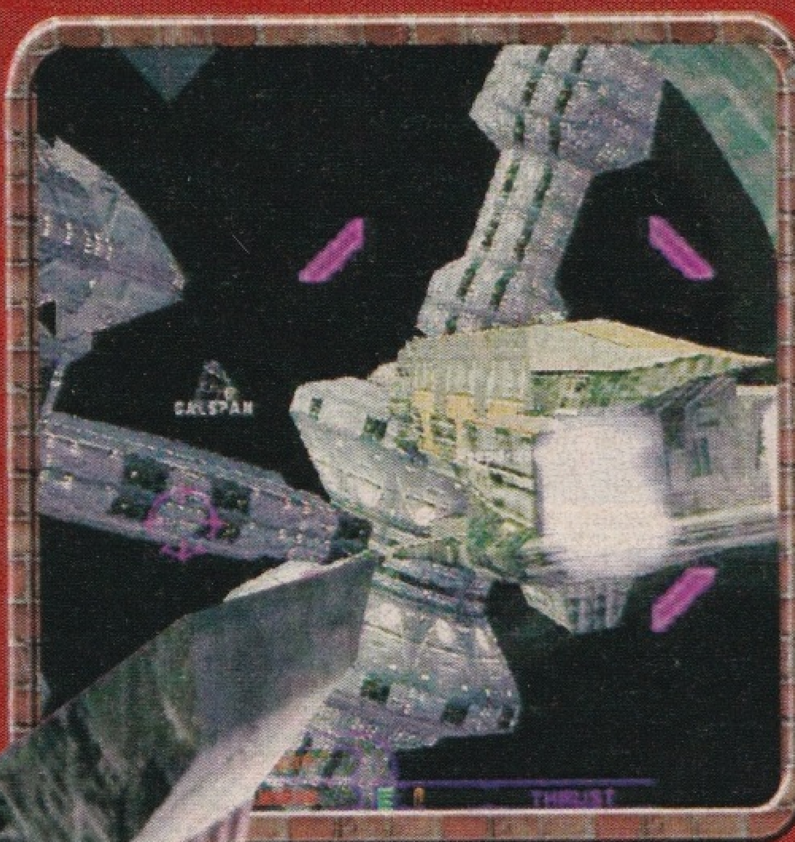
Kolejna misja eskortowa. Tym razem musisz zabezpieczyć drogę transportowców kolonii Bora w drodze na stacje Independence. W sektorze Scrap Yard zaatakują was myśliwce GalSpanu. Trzymaj się blisko transportowców. Po jakimś czasie pojawią się jednostki Star Patrolu i pomogą ci.

GalSpan escort
(zleceniodawca: GalSpan)

Tym razem będziesz konwojował frachtowiec GalSpanu. Hesperides musi dotrzeć bezpiecznie do stacji w sektorze Hera. W okolicach stacji zaatakują was piraci. Myśliwce Shrike nie powinny stanowić dla ciebie problemu. W drodze powrotnej napotkasz Miske Shaw. Będzie w opałach i możesz jej pomóc. Być może kiedyś zostanie twoim skrzydłowym.

Zlikwiduj powerplant, a statek będzie bezbronny





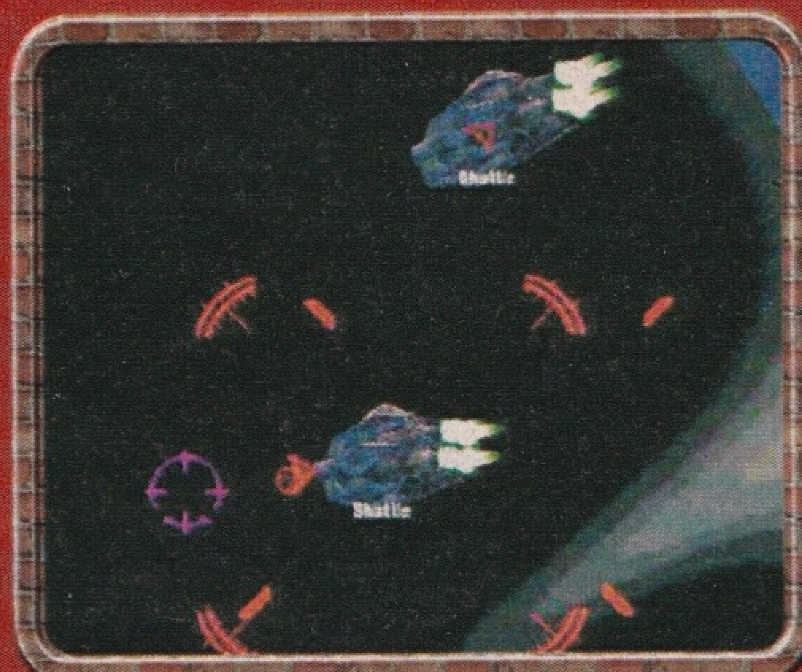
Los transportowca zależy wyłącznie od ciebie

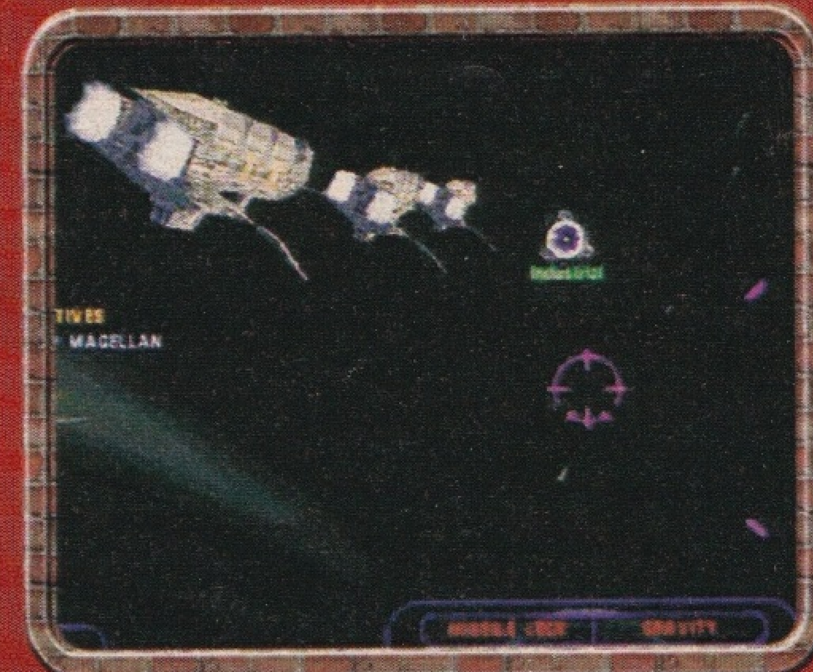
Taking Away Independence
(zleceniodawca: GalSpan)

Po wygraniu procesu sądowego GalSpan przejmuje stację kosmiczną Independence (należącą do tej pory do Bora) i potrzebuje twojej pomocy. Najpierw powinieneś odnaleźć uciekające promy i zniszczyć je. Następnie możesz przyłączyć się do likwidacji myśliwców Bora. Po zakończonej misji czeka cię premia. Teraz dostaniesz możliwość lotu do regionu Frontier.

Magellan Shipment
(zleceniodawca: Alpha Control)

Eskortujesz konwój Magellan w drodze do stacji Hera. W rejonie Scrap Yard przechwycą was piraci na lekkich bombowcach Piranha. Trzymaj sie blisko konwoju, jest bardzo cenny.





MISJA: Region Frontier, stacja New Vegas

Hunting the Hunter
(zleceniodawca: GalSpan)

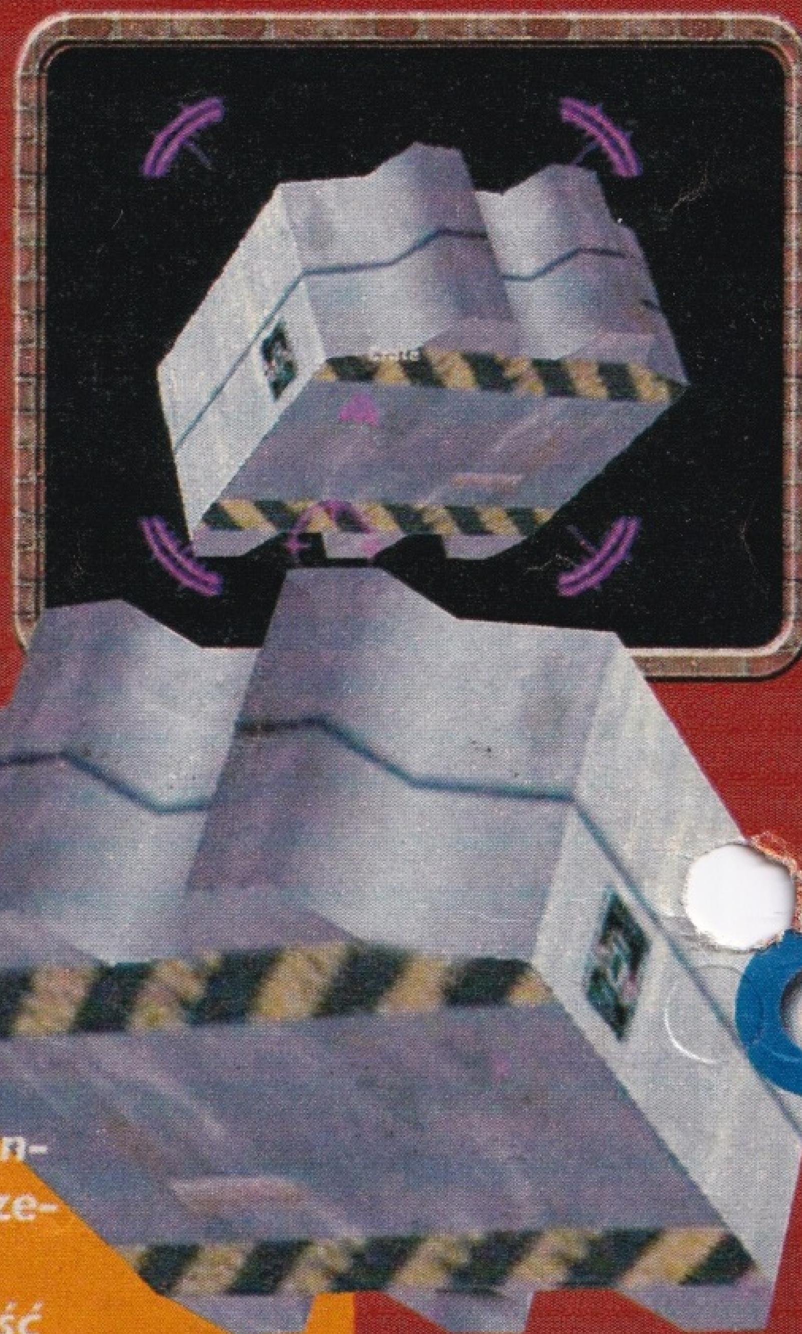
Przed tobą misja wywiadowcza. Polecisz na stację Midas do sektora Venture. Tam otrzymasz dane nawigacyjne wszystkich sektorów regionu Frontier. Twoim zadaniem jest odwiedzenie każdego z nich i zebranie informacji o obecności statków Bora w tej okolicy. Jeżeli nie masz ochoty na długą wycieczkę, poleć od razu do Malkar Barony. Znajdziesz tam Susan Bradley – przywódczynię Bora. Niestety, Baron Malkar nie pozwoli ci jej dopaść. Nie próbuj walczyć z jego myśliwcami – szybciutko zmykaj do domu. To, co widziałeś, wystarczy do zaliczenia kontraktu.

Stacja Midas w sektorze Venture. Po prostu klucz do tajemnicy...



Illicit Pick Up
(zleceniodawca: Araman Patrioli)

Musisz polecieć do sektora Fothold po porzucony w przestrzeni kontener. Znajdziesz go w pobliżu boi nawigacyjnej. W drodze powrotnej zaatakują cię piraci ze Skav. Nie podejmuj wyzwania, tylko grzej na dopalaczach do następnej bramy i do domu! Oprócz skrzyni z bronią możesz jeszcze znaleźć kontener ze sprzętem śledzącym.



W takich kontenerach przewozi się nie tylko żywność

The Posse
(zleceniodawca: Atlantic Casino)

Atlantic Casino postanowiło zrezygnować z usług piratów ze Skav. Razem z dwoma innymi pilotami musisz przepędzić ich z sektora. Piraci nie prezentują wysokiego poziomu, więc nie powinno być problemu z wykonaniem zadania.

Messenger
(zleceniodawca: Baronowa Onrald)

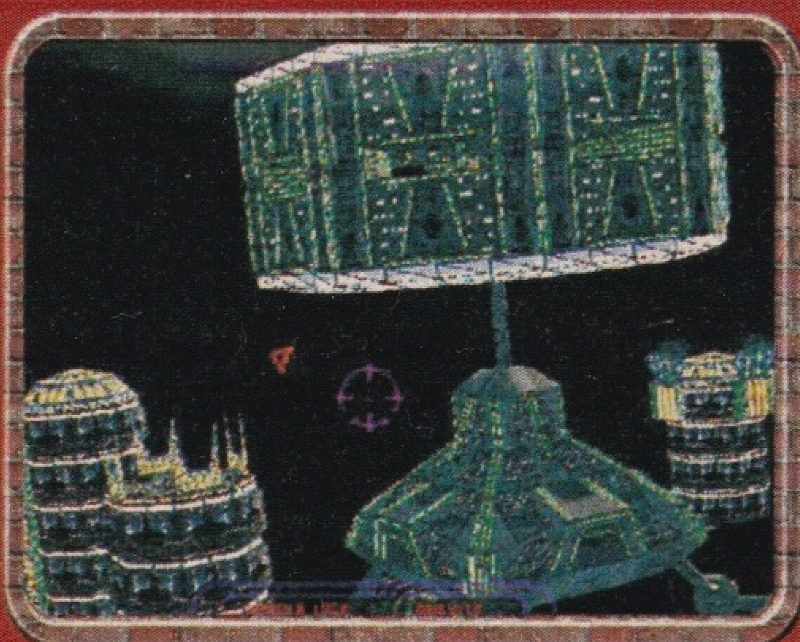
Baronowa wysyła cię z wiadomością do Barona Hajoda. Ponieważ informacja ta nie spodoba mu się i rozkaże cię zabić – zniszcz przed lądowaniem wszystkie weapons powerplanty na platformach artyleryjskich. Za niespodziewane problemy otrzymasz premię.

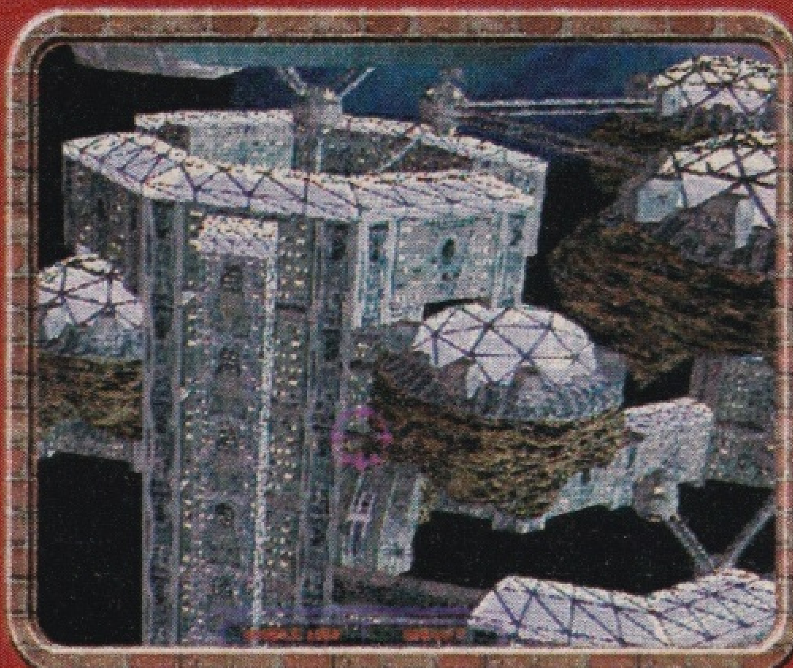
Strafing Run
(zleceniodawca: Baron Malkar)

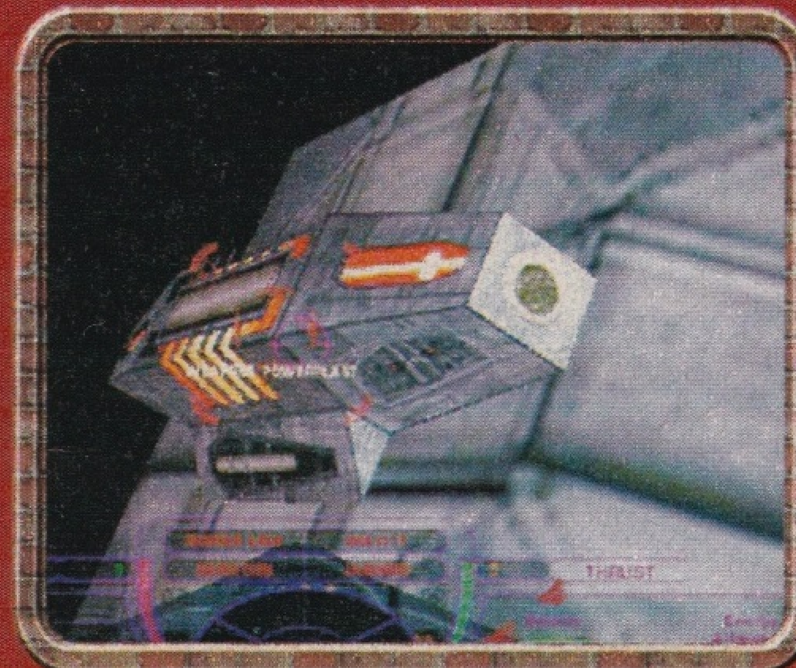
Hajod, odwieczny konkurent barona Malkara, zakupił ostatnio sporą ilość nowoczesnych myśliwców. Twoim zadaniem jest ich likwidacja. Maszyny te stoją sobie spokojnie na platformach stacji Hajod Barony. Zanim jednak zaczniesz eliminować statki, zniszcz najpierw weapons powerplanty na platformach bojowych wokół stacji. Nie będą ci przeszkadzały w drodze powrotnej.

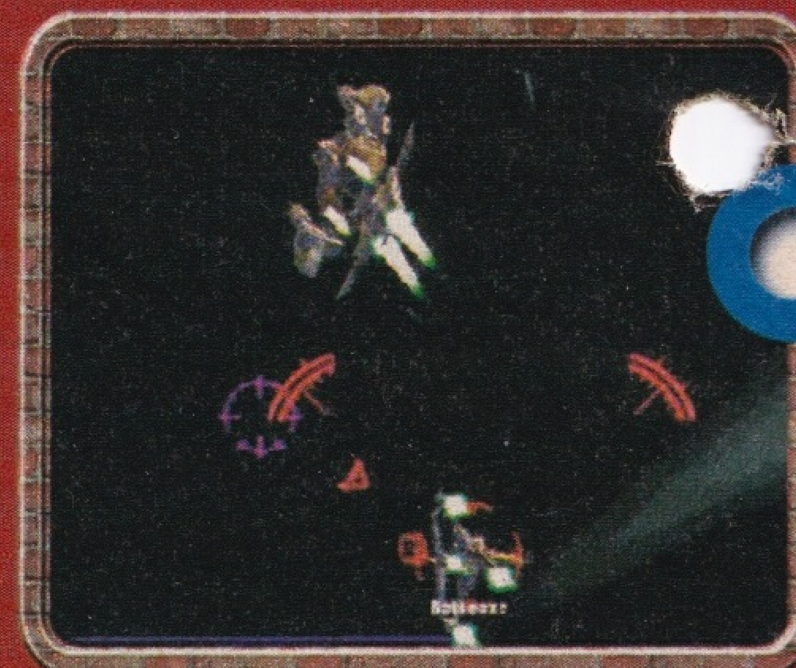
Craking Virtue
(zleceniodawca: GalSpan)

Twoim zadaniem jest eskortowanie prototypowego statku, zdolnego do pozyskiwania Ripstaru. Po dotarciu do stacji Fothold zadokujesz do niej i zostawisz specjalnego droida, który dokona sabotażu i uwolni przechowywane ripstary. Cephius przechwyci je i rozpocznie drogę powrotną. Uwaga na siły Bora. Trzymaj się blisko Cephiusa i chroń go za wszelką cenę.









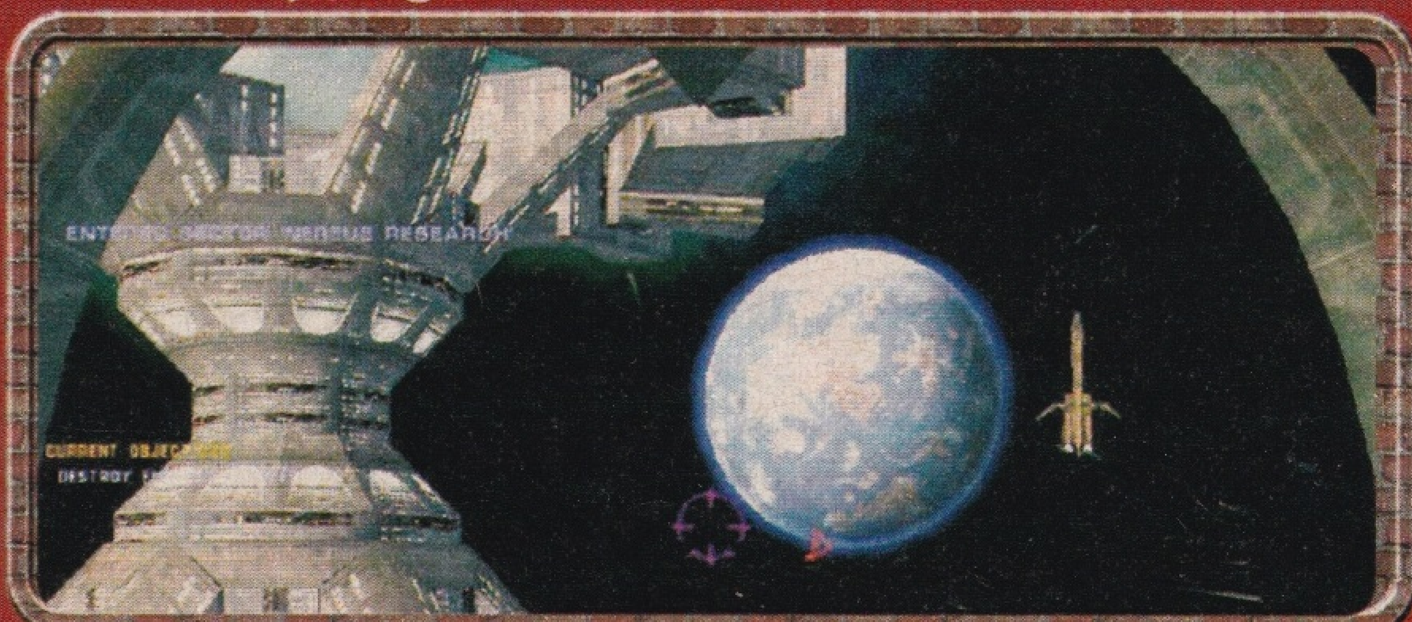
MISJA: Region GalSpan stacja Olympus

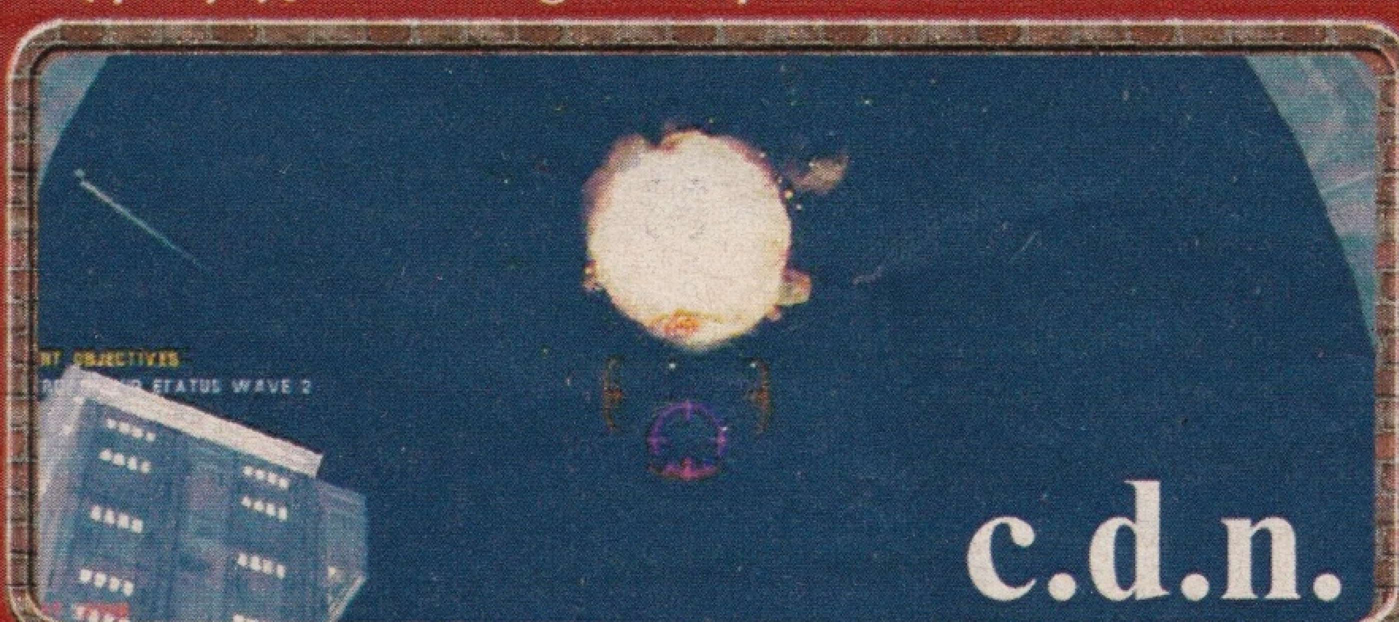
Missing Squadron
(zleceniodawca: GalSpan)

W rejonie stacji Nereus zaginął jeden z dywizjonów GalSpanu. Musisz sprawdzić, czy nie ma tam jednostek Bora. Kiedy dotrzesz do stacji Nereus, znajdziesz tutaj jednostki Bora na myśliwcach Battleaxe i bombowcach Cutlass. Lepiej zabierz ze sobą skrzydłowego. Uwaga – Bora stosuje zagłuszanie radarów.

Bonus Incensive Program
(zleceniodawca: GalSpan)

Dodatkowy program sprawdzający umiejętności walki kosmicznej. Zmierzysz się z Lokitą Ramos. Wygrywa ten, kto w krótszym czasie zniszczy więcej pojazdów–celów. Zwalczaj je rakietami. Zazwyczaj jedna wystarczy do zniszczenia jednego pojazdu. Jeżeli wygrasz, zajmiesz lepszą pozycję w rankingu GalSpanu.





Gdzie jest zaginiony dywizjon? Poszukiwania zaczynasz na stacji

c.d.n.

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

Anno 1602

A oto kilka przydatnych kodów, które pomogą ci zdobyć przewagę nad przeciwnikami i szybko skolonizować Nowy Świat.

Aby przełączyć się na tryb wprowadzania kodów, w czasie gry naciśnij [Ctrl] + [Shift] + [Alt] + W. W lewym dolnym rogu ekranu, na którym widzisz kolonię, pojawi się kursor. Wpisz 2061 i naciśnij Enter. Potem naciśnij klawisz A i wciśnij Enter, aby móc wprowadzić kody.

Kody

Shift + M
Dostajesz pieniądze

Shift + K
Daje działa

Shift + H
Daje drewno

Shift + T
Daje narzędzia

gold
Daje złoto

fastgame
Udostępnia wszystkie budynki

Przedmioty za darmo
Kiedy coś kupujesz, a twoje dochody są niewielkie, szybko zapisz grę. Potem załaduj ją ponownie, a odzyskasz wydane pieniądze.


Gdyby te kody znali dawni kolonizatorzy...


Shift+K: Jest kawaleria, potrzeba tylko dział!


Shift+M: cudowne rozmnożenie pieniędzy

Dogs Of War

Podczas gry wpisz „TIMBO", a potem naciśnij F5. Teraz trudniej będzie wykryć twoje jednostki.


TIMBO: nie można wykryć czołgów...


...które są podstawowym środkiem walki

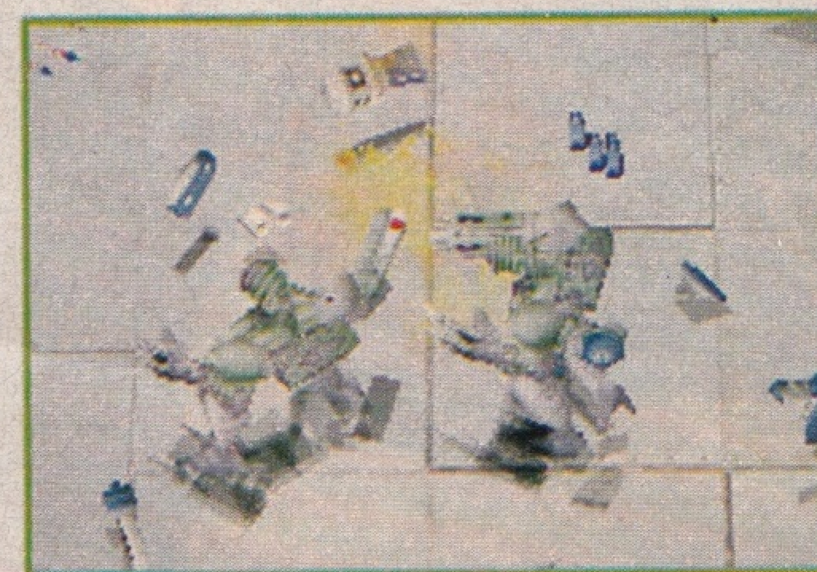
Metal Fatigue (demo)

Odsłonięcie mapy
Naciśnij F9 w czasie gry. Przez około 2 minuty będziesz mógł oglądać całą mapę. Jednak twoi wrogowie także będą mogli cię zobaczyć.

Zatrzymanie Zdrowia
Naciśnij F11, a poziom zdrowia wszystkich graczy pozostanie niezmieniony.


Spoglądasz na wroga, niestety on także...


...widzi całą twoją bazę jak na dłoni


F 11: Walka trwa, a zdrowia nie ubywa

Mech Commander Gold

Aktywacja trybu wprowadzania kodów:
Skopiuj plik windows.fit znajdujący się w katalogu, w którym zainstalowany jest MechCommander. Zmień jego nazwę na: ixtlriimceourl, nie dodając żadnego rozszerzenia.

Kody

Ukończenie misji:
CTRL + ALT + W

Dodatkowe pieniądze:
poundofflesh – ten kod doda ci bardzo dużo pieniędzy

Niewidzialność:
osmium

Podniesienie umiejętności strzeleckich:
deadeye

Naprawa i załadowanie broni:
lorrie


osmium: ze świecą powinni cię szukać

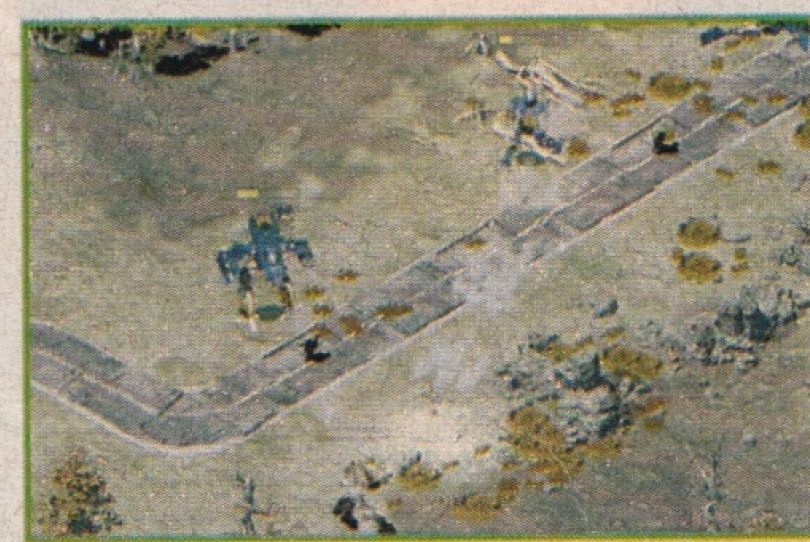
Odsłonięcie mapy:
mineeyeshaveseentheglory

Zreperowanie wszystkich mechów:
mitchlovesyou

Natychmiastowe uderzenie artyleryjskie:
lordbunny

Teraz wciśnij B i kliknij lewym przyciskiem myszy, aby wskazać cel

Leczenie rannych pilotów:
healall


deadeye: i strzelasz do wrogów, jak do kaczek


lorrie: możesz kontynuować eksterminację

Earth 2150

W czasie gry naciśnij [Enter] i wpisz: „I_wanna_cheat". Potem naciśnij lewy klawisz SHIFT, 0 na klawiaturze numerycznej i ENTER. Następnie raz jeszcze naciśnij ENTER, wpisz jeden z poniższych kodów i ponownie wciśnij ENTER.

Kody

x-mas_pack
Naprawia budynki i daje amunicję

i_love_this_game #
Daje dodatkowe pieniądze, # oznacza ich liczbę

i_hate_limits #
Ustala limit jednostek, # oznacza ich liczbę

the_hammer_of_thor
Zabija wszystkich wrogów na ekranie

massacre
Niszczy wszystkie obiekty na ekranie

no_one_hides
Pokazuje wszystkie jednostki

no_more_secrets
Odsłania mapę

armageddon
Daje deszcz meteorów



Grand Theft Auto: London 1969

Kody

deathtoall
Naciśnij [*], aby uzyskać wszystkie bronie

flashmotor, super well, lub **travelcard**
Wybór poziomu

6661970
Przedłuża życie

tithead lub **iamfilth**
Nie ma policji

averyrichman
Dodaje 999999999 punktów

uaintnuffin
Daje wszystkie przedmioty

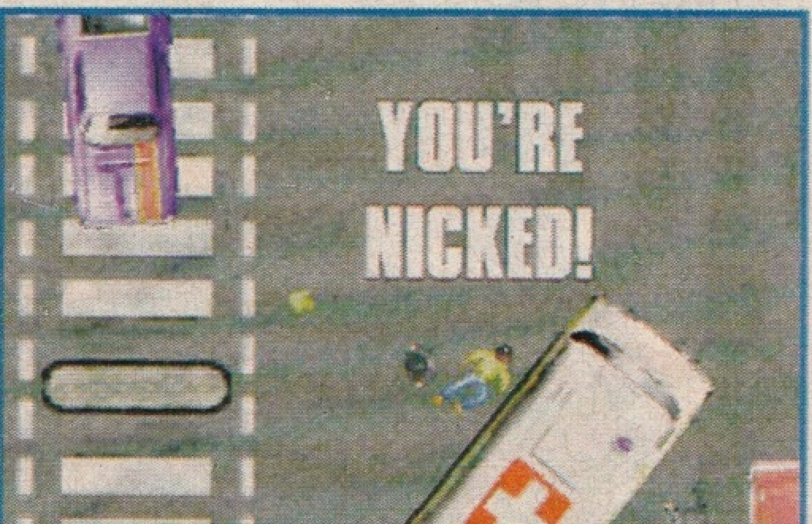
silence
Wyłącza policyjne radio

asawindow
Przedłuża życie, naciśnij [*] aby uzyskać wszystkie bronie

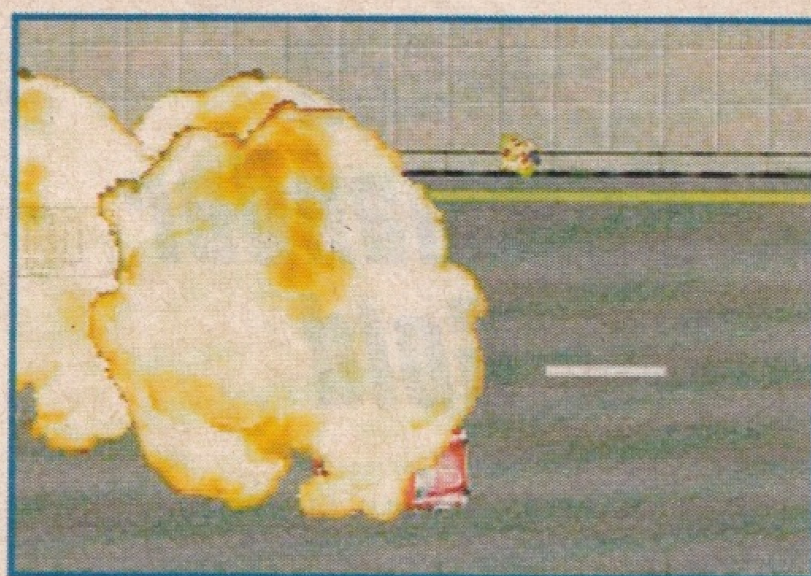

Wiesz koleś... Dajesz dwie paczki i masz kody

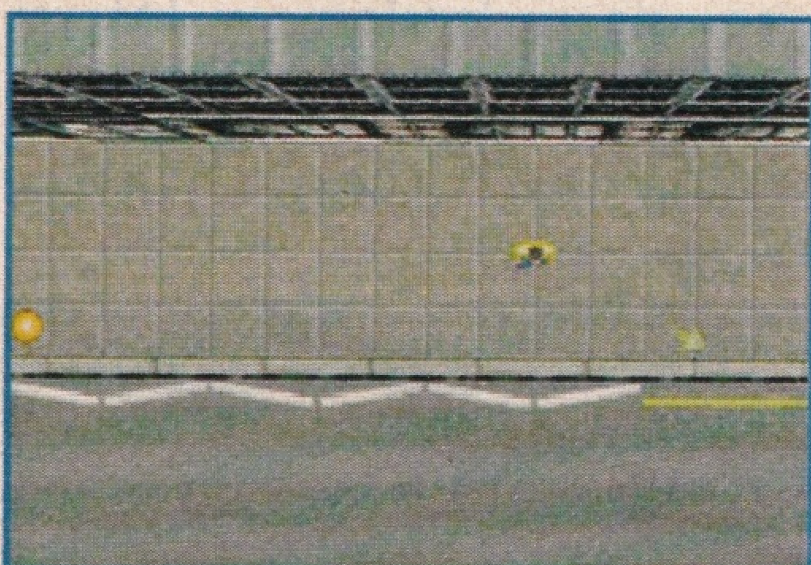

silence: cisza w policyjnym eterze


tithead: miłe jest życie w Londynie...



...gdy gliniarze mają słaby wzrok


6661970: przeżyj to sam jeszcze raz...


uaintnuffin: masz nawet metalową szczękę

Die Hard Trilogy 2

Aby wprowadzić kod, naciśnij Escape i wpisz jeden z poniższych:

Kody

Wszystkie tryby:

painless
Nieśmiertelność

fogging
Włączanie/ wyłączanie mgły

followme
Przesunięcie kamery

Tryb strzelania:

weapons
Wszystkie bronie

autoreload
Automatyczne przeładowanie broni

slowmo
Wrogowie są wolniejsi

slowrocket
Rakiety są wolniejsze

Tryb action/adventure:

weapons
Wszystkie bronie

ammo
Nieograniczone zużycie amunicji

freeze
Zatrzymanie wrogów

ghost
Przechodzenie przez ściany

fps
First Person Perspective

fragyuck
Więcej krwi

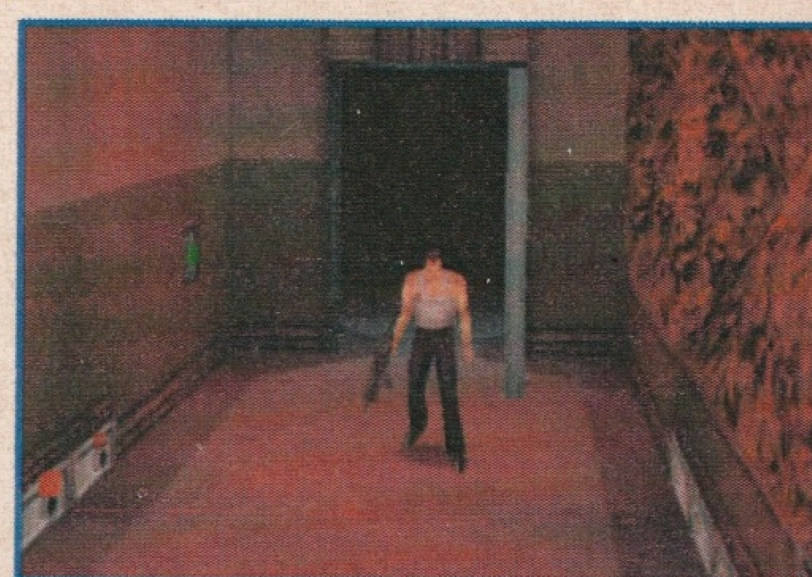
pillowmode
Małe głowy

bighead
Wielkie głowy


freeze: możesz wkroczyć do akcji


weapons: no to pora do oberka...


painless: nawet ogień mnie się nie ima


fragyuck: od razu robi się czerwono


slowmo: spróbuj wyciągnąć broń twardzielu


ammo: jak bić, to na całego


slowmo: motylem byłem, ale utyłem


Wielkie bum na drodze...



Karta muzyczna w kawałkach...

Czasami liczba gniazd i złączy w kartach muzycznych jest dość spora. Dzięki temu schematowi będziesz jednak wiedział, co i gdzie podłączyć

Złącze TAD

● Do tego gniazda powinieneś podpiąć modem, jeśli będziesz używał go do prowadzenia internetowych rozmów telefonicznych ze znajomym, mieszkającym po drugiej stronie globu. A to wszystko to za cenę lokalnego połączenia telefonicznego!

Złącze CD Audio

● Tutaj trzeba podłączyć kabelek napędu CD-ROM lub DVD-ROM. Umożliwi ci to słuchanie ulubionej muzyki oraz oglądanie fantastycznych filmów z płyt DVD przy wykorzystaniu zestawu komputerowego

Złącze AUX

● Jeśli masz w komputerze jakieś dodatkowe źródło dźwięku (tuner TV, dekoder MPEG lub inną kartę), możesz je podłączyć do tego gniazda. W przeciwnym wypadku, oglądając np. film z DVD, nic nie usłyszysz...

Złącze CD SPDIF

● Tu można podłączyć CD-ROM lub DVD-ROM, jeśli posiada on wyjście Digital Audio. Dzięki temu wygenerowany dźwięk będzie znakomitej jakości, pozbawiony szumów i nieprzyjemnych zniekształceń

Złącze Digital I/O

● Jeśli posiadasz dodatkowego „śledzia" lub panel Drive, to należy podpiąć go do tego gniazda. To rozwiązanie wzbogaci twoją kartę o szereg dodatkowych gniazd, które mogą przydać się zwłaszcza profesjonalnym muzykom

Złącza

● 1. Wyjście Cyfrowe – służy do podłączenia Mini Disc lub magnetofonu DAT

● 2. Line In – wejście analogowe do podłączania np. magnetofonu

● 3. Microphone In – do tego gniazda podłączasz mikrofon

● 4. Line Out – to gniazdo służy do podłączenia głośników, słuchawek lub zestawu audio

● 5. Tu można podłączyć drugą parę głośników. Jest to konieczne, jeśli chcesz rozkoszować się przestrzennym dźwiękiem

Chipset

● Serce całego układu. W kartach Sound Blaster Live! jest to procesor EMU, odpowiedzialny za generowanie przestrzennego dźwięku w technologii EAX

Gniazdo MIDI / joystick

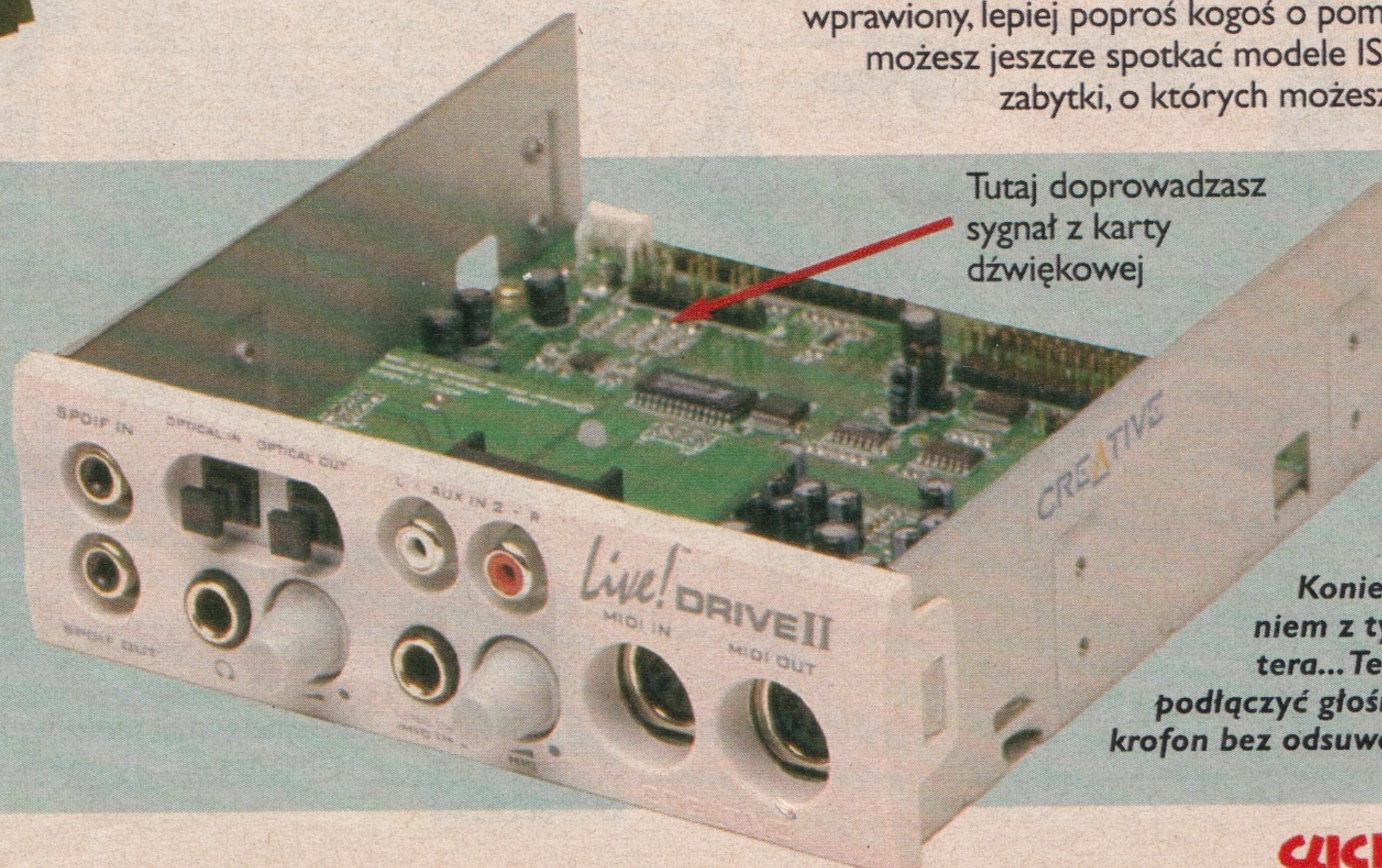
● Do tego gniazda standardowo podłącza się joystick. Miłośnicy gier z pewnością docenią zalety tego rozwiązania. Jednak jeśli zajmujesz się profesjonalną obróbką muzyki, możesz je wykorzystać do podłączenia syntezatora MIDI. Dzięki temu będziesz mógł tworzyć własne utwory z wykorzystaniem komputera

Slot PCI

● Służy do podłączenia karty do płyty głównej. Należy robić to bardzo delikatnie i ostrożnie, tak aby nie uszkodzić karty lub płyty. Jeśli nie jesteś w tym wprawiony, lepiej poproś kogoś o pomoc. Niekiedy możesz jeszcze spotkać modele ISA – są to już zabytki, o których możesz zapomnieć!

SOUND BLASTER LIVE! – PLATINUM

● Zdecydowanie najlepiej wyposażona z wersji Live!. W komplecie znajduje się ergonomicznie zaprojektowany panel, na którym zamieszczono wszystkie niezbędne gniazda i pokrętła. Mocuje się go z przodu obudowy, np. w miejscu stacji dysków 5.25". Zaletą takiego, niezbyt często spotykanego rozwiązania, jest łatwy dostęp do wszystkich złącz, a co za tym idzie – prostota w operowaniu wtyczkami. Pozbywasz się też plątaniny kabli z tyłu obudowy.



Koniec z grzebaniem z tyłu komputera... Teraz możesz podłączyć głośniki lub mikrofon bez odsuwania biurka

Tekst: Rafał Dziduch, Zdjęcia: Creative Labs

Niech zagra muzyka...

Chcesz usłyszeć ryk bestii w ulubionej grze? Masz zamiar zająć się komponowaniem muzyki? A może po prostu potrzebujesz zwykłej „piszczałki" do swojego komputera? CLICK! pomoże ci wybrać odpowiednią kartę muzyczną

Na pewno nie dziwi fakt, że w czasach rozwoju technik komputerowych, kiedy można do woli wybierać np. w kartach graficznych, gracze zapragnęli usłyszeć także doskonałej jakości dźwięk. Tym oczekiwaniom wyszli naprzeciw producenci sprzętu, którzy chcąc zaspokoić pragnienia użytkowników oferują wiele różnorodnych modeli kart dźwiękowych. O tym, jakie rozwiązania sprzętowe proponują producenci w swoich kartach, mogłeś przeczytać w CLICK! 10. Teraz przyszła pora na konkretne rady – co kupić?

PODOBNE DO SIEBIE...

Wszystkie karty muzyczne montuje się we wnętrzu komputera, podłączając je bezpośrednio do płyty głównej. Obecnie wykorzystuje się do tego złącze PCI, choć można jeszcze spotkać modele przeznaczone do szyny ISA. Zakup tych ostatnich nie jest jednak godny polecenia. Szyna ISA jest bowiem mocno przestarzała i odchodzi powoli na zasłużoną emeryturę. Z miejscem mocowania karty wiąże się jedna poważna wada. Wszystkie dostępne wejścia i wyjścia (audio, joystick) umieszczone są z tyłu obudowy komputera i dostęp do nich może być utrudniony (jest jednak kilka chlubnych wyjątków od tej reguły – wśród nich prym wiedzie karta Sound Blaster Live! Platinum). O tym, co znajduje się na tzw. „śledziu" karty muzycznej, możesz dowiedzieć się ze zdjęcia na poprzedniej stronie. Liczne gniazda umożliwiają podłączenie dodatkowego sprzętu, z którego chciałbyś skorzystać. Swój zestaw wzbogacić możesz o niezbędne głośniki lub wieżę stereo, mikrofon, klawiaturę MIDI czy joystick. Niektóre modele kart mają również gniazda cyfrowe służące do podłączenia sprzętu wyższej klasy. Wybór odpowiedniej karty powinieneś uzależnić od zadań, do jakich będzie ona przeznaczona. Do gier polecamy kartę obsługującą jeden ze standardów dźwięku 3D (np. EAX lub A3D). Natomiast do tworzenia muzyki przydatna jest karta wyposażona w złącza cyfrowe, do podłączenia miksera lub zestawu perkusyjnego. Z kolei komputer przeznaczony wyłącznie do prac biurowych i obsługi nieskomplikowanych płyt multimedialnych (encyklopedie, poradniki itp.) można wyposażyć w najtańszy model zgodny z kartą Sound Blaster.

Sound Blaster Live! w wersji Platinum – karta dla prawdziwych smakoszy. I do tego wreszcie koniec z gmeraniem z tyłu obudowy...

A teraz coś dla mniej zamożnych – zwykły, choć równie ceniony przez użytkowników Sound Blaster PCI 128. Dla każdego coś... grającego!

A JEDNAK RÓŻNE

Karty muzyczne (jak zresztą większość sprzętu komputerowego) oferowane są zazwyczaj w dwóch wersjach. Gorzej wyposażona, ale za to znacznie tańsza, jest wersja OEM. Zawiera ona niezbędne do instalacji komponenty, zestaw sterowników

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CREATIVE LABS możecie wygrać kartę SOUND BLASTER PLAYER 1024! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się specjalny panel do kart SBLive!?

Kolejna karta multimedialnego potentata. Tym razem w wersji surround. Włączasz ją i nie ma już ucieczki przed wszechobecnymi decybelami...

Tekst: Rafał Dziduch, Zdjęcia: Creative Labs, Stockbyte, Digital Vision

(tzw.driverów) i czasami krótką dokumentację. Więcej oferują zestawy BOX (sprzedawane w kartonowych pudełkach). Znajdziesz w nich to samo, co w wersji OEM, a dodatkowo jeszcze wiele mniej lub bardziej przydatnych akcesoriów. Jednak cena takiego zestawu jest czasami dużo wyższa niż wersji OEM.

Zdecydowane różnice występują w zakresie dodawanych do różnych modeli kart oprogramowania i gadżetów. Każda karta dźwiękowa będzie prawdopodobnie posiadała swój programowy odtwarzacz płyt audio (taką komputerową wersję wieży stereo), program umożliwiający nagrywanie dźwięku i dodatkowe programy użytkowe, pozwalające na regulację parametrów karty. Powinieneś zwrócić baczną uwagę zwłaszcza na te ostatnie, gdyż oferują one często ciekawe możliwości konfiguracyjne, dzięki którym twój sprzęt lepiej wywiąże się z postawionych przed nim zadań. Do tego zestawu oprogramowania dochodzą oczywiście sterowniki, przypisane konkretnemu modelowi. Są one niezbędne, gdyż odpowiadają za sprawne funkcjonowanie urządzenia w systemie operacyjnym. Po zainstalowaniu sterowników z dołączonej płytki dobrze jest zajrzeć na stronę producenta karty i sprawdzić, czy przypadkiem nie udostępnił tam ich nowszej i bardziej funkcjonalnej wersji. Niektóre strony WWW oferują też możliwość automatycznego wysyłania e-mailem informacji o nowych sterownikach.

Producenci starają się przyciągnąć nabywcę także gadżetami, które mogą współpracować z kartą. Możesz nabyć zestawy dodatkowych kabli do zadań specjalnych, panele ułatwiające podłączenie wszystkich kabelków, a czasami również mikrofon i słuchawki. Niekiedy spotyka się także zintegrowany z kartą muzyczną tuner radiowy, przemieniający komputer we w pełni funkcjonalne radio.


Jeśli kupisz kiepską kartę, odgłosy wydawane przez komputer doprowadzą cię do szału...

Sound Blaster Live! Player 1024



Znakomita karta renomowanej firmy Creative Labs, uznawana za najlepsze obecnie rozwiązanie na rynku. Produkowana jest w licznych odmianach różniących się zwłaszcza oprogramowaniem i osprzętem, a także – w niewielkim stopniu – parametrami. Każdy Live! zbudowany jest w oparciu o procesor muzyczny EMU10K1 obsługujący format dźwięku przestrzennego EAX, tryb full duplex i specjalne efekty dźwiękowe (np. pogłos sali koncertowej). Live! oferuje bogatą syntezę Wavetable (sprzętowo 64-głosowa, programowo 1024), czym bije na głowę wszystkie inne karty z tego przedziału cenowego. Wersja Platinum zawiera bardzo bogaty pakiet oprogramowania: m.in. pełne wersje gier Alien vs Predator oraz Rollcage, a także Cubasis – program do profesjonalnej obróbki grafiki i Creative Digital Audio Center – wirtualną wieżę stereo i wiele innych. W zestawie tym znajduje się specjalny panel Live! Drive. Mocuje się go z przodu komputera dzięki czemu podłączanie kolejnych urządzeń nie sprawia kłopotów. Na panelu umieszczono wszystkie potrzebne złącza: m.in. słuchawkowe, mikrofonowe, MIDI, a nawet optyczne wejście i wyjście cyfrowe oraz pokrętła regulacji głośności. Wszystkie gniazda na „śledziu" mają pozłacane końcówki, co zapewnia bardzo dobrą jakość dźwięku. Producent oferuje również przeznaczony specjalnie do wersji Platinum zestaw surround (Creative DTT 2500), który składa się z subwoofera i pięciu głośników satelitarnych. Wersja podstawowa karty Live! nie zawiera panela, a większość złącz ma w drugim „śledziu". Z kolei Live! Value nie zawiera optycznych i cyfrowych złącz, w komplecie brak jest panela Live! Drive, a oprogramowanie jest znacznie uboższe.

PC | PSX | N64 | DC | PCI

Sound Blaster Live! Player 1024

440 zł | Creative Labs

Jedna z najlepszych kart dźwiękowych dostępnych na rynku. Obsługuje najpopularniejszy standard EAX

Diamond Monster Sound MX300



Monster MX 300 jest kartą opartą na procesorze Vortex 2, obsługującym systemy tworzenia dźwięku: Aureal A3D 1.0 i 2.0. Technologia zwana Aureal Wavetracing 3D umożliwia generowanie dźwięków idealnie dopasowanych do akustyki pomieszczenia. Monster MX 300 jest w stanie odtwarzać jednocześnie do 16 źródeł dźwięku umiejscowionych w różnych punktach dookoła słuchacza. Karta oferuje też bogatą syntezę Wavetable (sprzętowo 64-głosowa, programowo 256). Można do niej podłączyć słuchawki, albo dwa lub cztery głośniki i rozkoszować się dźwiękiem przestrzennym. Użytkownik Monstera zyskuje również wsparcie dla standardu Dolby Digital (AC-3). Dzięki niemu masz możliwość uzyskania znakomitej jakości dźwięku (z 5+1 głośników) bez konieczności stosowania kosztownego procesora sygnałowego Dolby. Wystarczy podłączyć napęd DVD-ROM oraz opisywaną kartę, aby wykorzystać pełnię możliwości oferowanych przez cyfrowe obrazy na krążkach DVD. Z kartą dostarczany jest pakiet atrakcyjnego oprogramowania, m.in. Midisoft Studio Recording Session (tworzenie muzyki w standardzie MIDI), MediaWorks 98 (wieża audio) oraz Zoran SoftDVD (programowy odtwarzacz filmów DVD).

PC | PSX | N64 | DC | PCI

Diamond Monster Sound MX300

310 zł | Diamond / Cadena Systems

Bardzo dobra karta obsługująca A3d – standard dźwięku 3D, wspiera także odtwarzanie standardu Dolby Digital

Genius Sound Maker 128XG



GENIUS SOUND MAKER 128 XG to najprostsza z trzech omawianych kart, ale oferująca kilka ciekawych funkcji. Za jej spore możliwości odpowiada układ YMF 724 znanego producenta audio, firmy Yamaha. Sound Maker 128 XG wspiera system A3D, dzięki czemu możliwe jest uruchamianie gier, w których dźwięk kodowany jest w tym standardzie. Karta oferuje sprzętową 64–głosową syntezę Wavetable (tak jak SB LIVE!), programowo zaś jedynie 128-głosową. Jest to w zupełności wystarczające w przypadku domowych zastosowań. Dodatkowym atutem GENIUSA jest możliwość pozycjonowania dźwięku przestrzennego z wykorzystaniem jedynie dwóch głośników. Dzięki takiemu rozwiązaniu nie trzeba wydawać pieniedzy na dodatkowe kolumny.

PC | PSX | N64 | DC | PCI

Genius Sound Maker 128XG

85 zł | Genius / AGE Computer

Tania karta, oferująca dobrej klasy dźwięk. Wystarczająca do amatorskich zastosowań domowych



CALLBACK

sposób na tańszy Internet?

Jak połączyć się z Internetem? To proste – wybierasz numer i po kilku lub kilkunastu próbach jesteś w Sieci. Oczywiście połączenie może zostać przerwane, ale na to nie masz wpływu. Podobnie jak na szybko uciekające minuty i rosnący rachunek za telefon. A gdyby tak... Internet dzwonił do ciebie?

CallBack – tak nazywa się jedna z usług świadczonych nie tylko przez dostawców usług internetowych, ale też wielu operatorów telefonicznych. Określenie to, pochodzące z języka angielskiego, oznacza w wolnym tłumaczeniu „oddzwonienie". Normalnie, gdy chcesz gdzieś zatelefonować, to ty wybierasz numer. System CallBack działa zupełnie inaczej ...

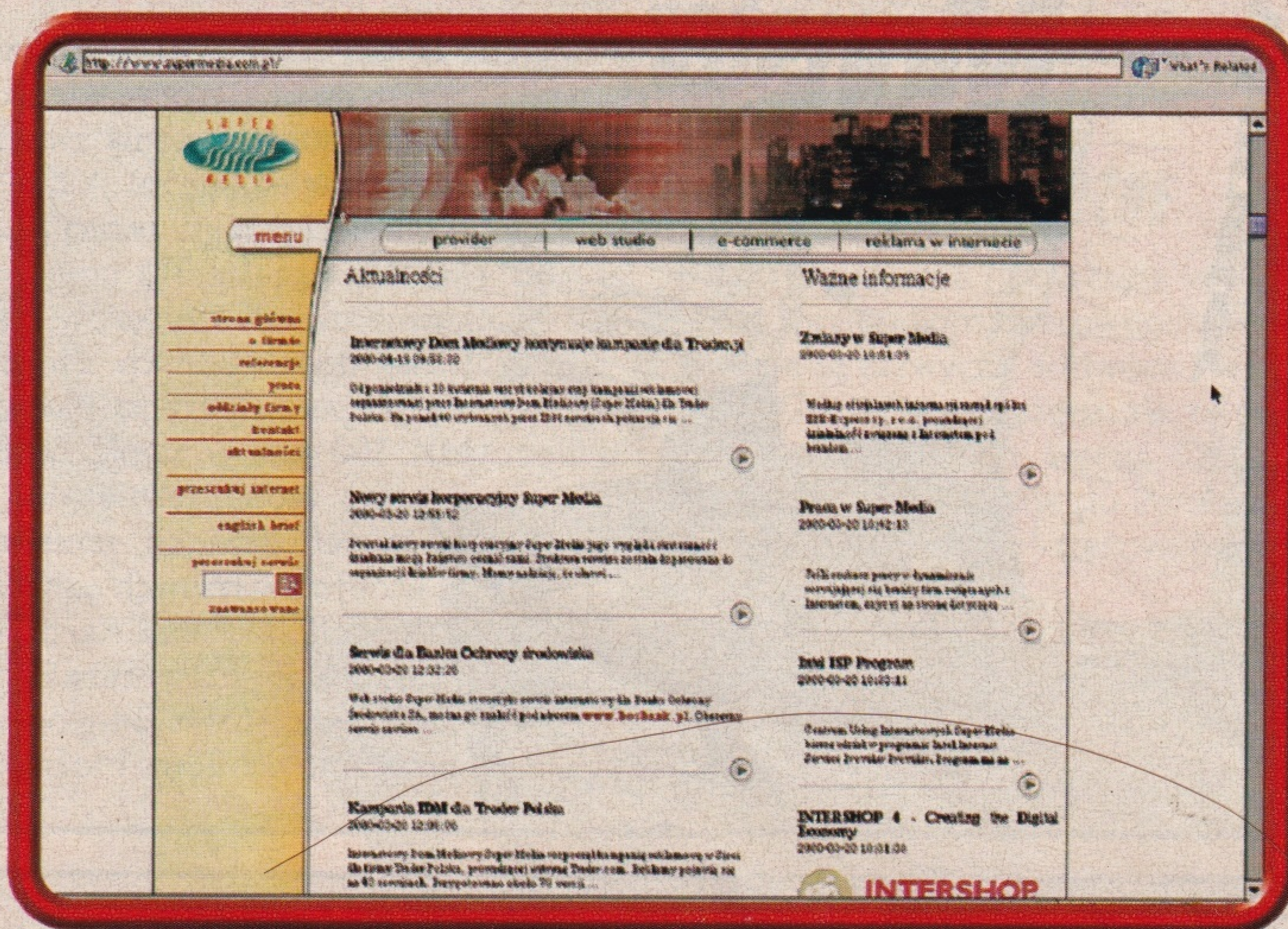
Oszczędności...

Wyobraź sobie sytuację, kiedy dzwonisz do znajomego mieszkającego np. w Japonii. Koszt minuty rozmowy jest w tym wypadku bardzo duży. Połączenie z Kraju Kwitnącej Wiśni do Polski może być jednak znacznie tańsze. Wykorzystało to wiele firm, oferując połączenia typu CallBack. **Po prostu dzwonisz pod specjalny numer, podajesz, gdzie chcesz się dodzwonić i... odkładasz słuchawkę. Po chwili firma oddzwania do ciebie i już rozmawiasz – płacąc niższą cenę.** Zazwyczaj w ten sposób możesz zaoszczędzić nawet do 50% kosztów.

Takie usługi są szczególnie popularne na Zachodzie oraz w Stanach Zjednoczonych, gdzie firmy telekomunikacyjne konkurują ze sobą. W Polsce CallBack jest jeszcze stosunkowo mało popularny, zwłaszcza przy rozmowach międzynarodowych.

Oddzwoń Internecie!

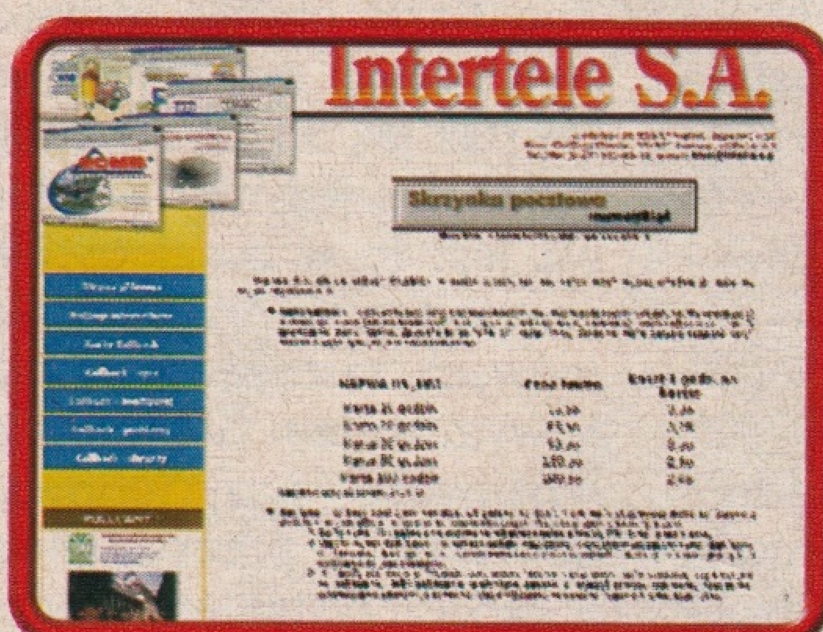
Z możliwości systemu oddzwaniania skorzystali za to dostawcy usług internetowych. Wielu z nich oferuje dostęp do Sieci z użyciem takiego rozwiązania. Polega to na tym, że internauta wykręca odpo-



Usługi Super Medii są raczej skierowane do użytkowników spędzających dużo czasu w Sieci. Firma oferuje także inne sposoby podłączenia, np. łącza stałe czy tradycyjne połączenie modemowe



Bardzo tanią ofertę oddzwaniania do niedawna oferował Multinet



Prywatni operatorzy często oferują także dostęp do Sieci przez CallBack

TIPSY

Gdzie to działa?

■ Coraz więcej firm w Polsce oferuje połączenia oddzwaniane. Niestety, ich usługi są dostępne na niewielkim obszarze albo... drogie.
■ INTERNETIA – obszar byłych województw warszawskiego, katowickiego, gdańskiego, poznańskiego, toruńskiego, radomskiego, siedleckiego, lubelskiego, krakowskiego
■ MULTINET – woj. szczecińskie (do niedawna bydgoskie, gdańskie, kaliskie, poznańskie, wrocławskie)
■ SUPERNET – elbląskie
■ INTERTELE – rzeszowskie

Adresy:

www.internetia.pl
www.supermedia.pl
www.callback.multinet.pl
www.supernet.com.pl
www.zory.net.pl
www.ibiz.com.pl
www.intertele.pl
www.idnltd.com

wiedni numer telefonu i loguje się do Sieci (podaje nazwę użytkownika i hasło). Po sprawdzeniu danych serwer zrywa połączenie, a następnie w ciągu kilku minut oddzwania pod zapisany w bazie danych numer. W ten sposób użytkownik nie płaci (najczęściej telekomunikacji) za połączenie, bo... to nie on wybrał numer! **Oczywiście, nie oznacza to, że dostęp do Internetu jest za darmo. Aby korzystać z tego systemu, trzeba najpierw zapłacić firmie świadczącej takie usługi. Po prostu, podobnie jak w przypadku telefonów komórkowych z kartami pre-paid (z opłaconą ilością rozmów), wykupujesz potrzebną ci liczbę minut w Sieci.** Ponieważ masz prywatne hasło, serwer przy każdym połączeniu odlicza wykorzystany czas z twojego konta. Niekiedy ceny oferowane przez innych dostawców mogą być niższe niż w TP S.A. i po podliczeniu kosztów okaże się, że za te same pieniądze możesz w światowej pajęczynie spędzić pół godziny więcej... Niektóre firmy nie narzucają stałej opłaty abonamentowej, tylko po prostu na koniec miesiąca przysyłają ci wykaz połączeń wraz z rachunkiem.

Plusy i minusy

Do niewątpliwych plusów korzystania z Internetu poprzez CallBack należą niższe 0rachunki za telefon oraz możliwość bardziej precyzyjnego kontrolowania wydawanych pieniędzy. Gdy wyczerpiesz limit czasu, po prostu nie zostaniesz wpuszczony przez serwer – jest to trochę przykre, ale na pewno spodoba się twoim rodzicom. Poza tym zawsze możesz dopłacić za nadliczbowe minuty. Co ważniejsze, zyskujesz dodatkową wymówkę – możesz zawsze powiedzieć, że to nie ty dzwonisz, tylko komputer oddzwonił do ciebie...

Minusem tej usługi jest stosunkowo niewielka dostępność oraz, co może być dla niektórych poważnym problemem, brak anonimowości w Sieci. W przeciwieństwie do połączenia poprzez popularny 0202122, gdzie każdy jest „ppp", tutaj masz swój identyfikator. To w sumie niczemu nie szkodzi, no – chyba że lubisz robić komuś złośliwe dowcipy, ale to już twój problem.

CallBack w praktyce

Postanowiliśmy sprawdzić, jak w praktyce wygląda korzystanie z usługi CallBack. Pod uwagę wzięliśmy ofertę firmy Super Media (działającą na terenie Warszawy, Poznania i Gdańska) oraz propozycję Netii, dostępną praktycznie w całym kraju. Podstawową różnicą jest wysokość opłaty instalacyjnej – o ile Super Media życzy sobie 49 złotych, to konkurencja uaktywnia konta za darmo. Sama procedura łączenia się z Siecią jest bardzo podobna – w obydwu przypadkach po nawiązaniu połączenia i sprawdzeniu użytkownika oraz hasła następuje przerwanie „rozmowy" i oddzwonienie przez właściwy serwer na numer telefonu dzwoniącego (podajesz go w umowie zawartej z danym operatorem). Jednak tym, co zapewne najbardziej cię interesuje, jest cena za korzystanie z Internetu. Netia stosuje dwa rodzaje opłat: w godzinach szczytu (6–22) trzy minuty połączenia kosztują 33 grosze. Poza tymi godzinami za tę samą cenę spędzisz w Sieci siedem i pół minuty! Poza tym nie płacisz nic więcej – jest to rozwiązanie podobne do zaproponowanego dawno, dawno temu przez TP S.A.

Super Media natomiast stosuje stałą opłatę abonamentową w wysokości 52 zł miesięcznie (ceny netto, bez podatku VAT 22%). W tę cenę wliczone jest 100 impulsów, przy czym od godz. 8 do 22 impuls naliczany jest co trzy minuty, a w nocy co 6 minut. Taka sama zasada liczenia czasu spędzonego w Sieci obowiązuje też w soboty, niedziele oraz święta. Jeśli przekroczysz limit, za każdy kolejny impuls zapłacisz dodatkowo 25 groszy.

Jak widzisz, to, czy korzystanie z CallBack'u będzie tańsze od tradycyjnej metody dostępu do Sieci, zależy od kilku czynników. Niektóre firmy preferują osoby spędzające na surfowaniu w cyberprzestrzeni bardzo dużo czasu, inne wolą użytkowników cierpiących na bezsenność i spędzających noce przed monitorem. Bez względu na to jeszcze jedną korzyścią płynącą z oddzwaniania jest... osobny rachunek za korzystanie z Internetu. Dzięki niemu łatwo sprawdzisz, ile kosztuje twoje hobby...

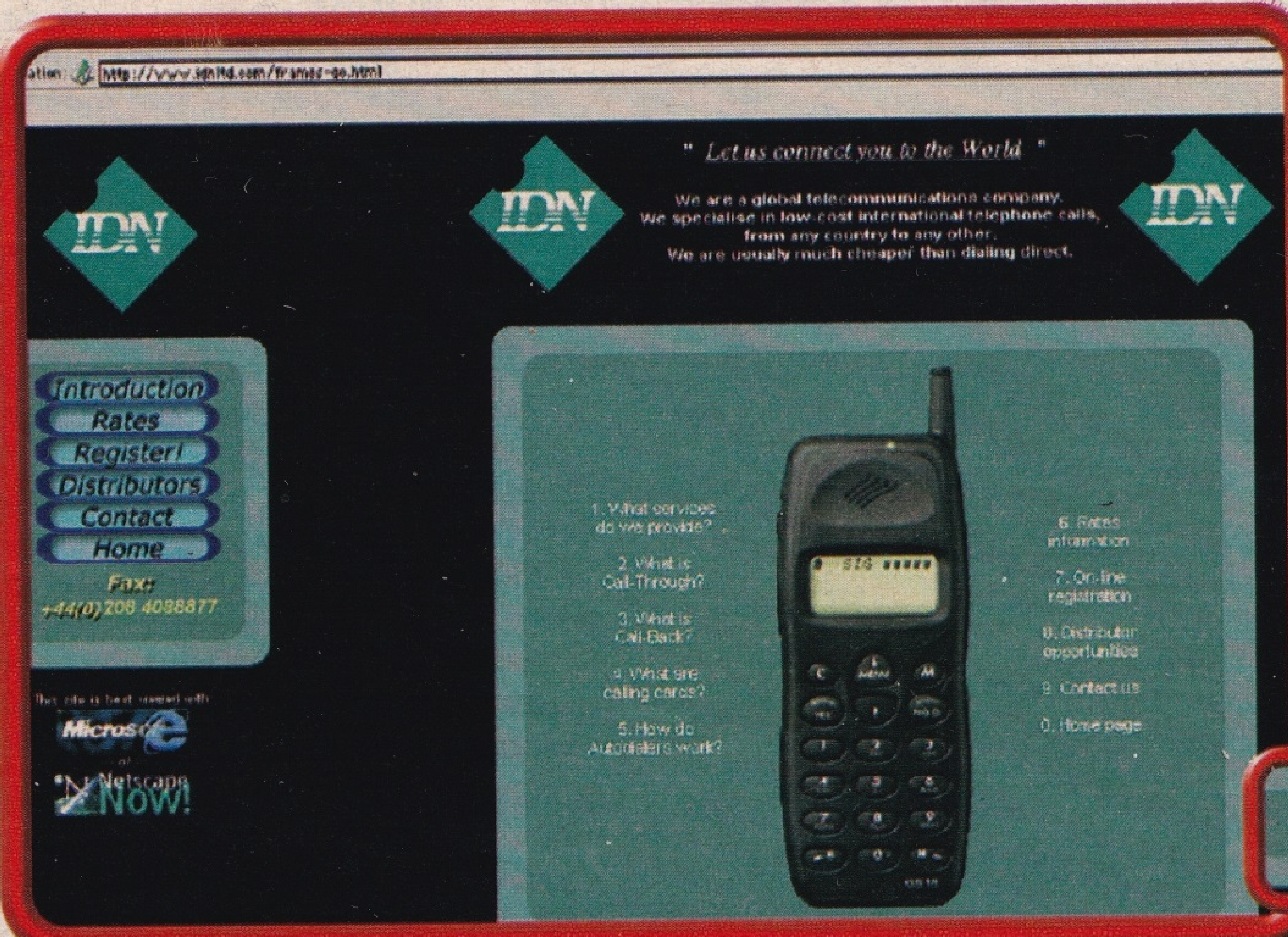


Najbardziej dostępną i przystępną ofertę typu CallBack oferuje jak na razie Internetia. Mamy nadzieję, że to nie koniec niespodzianek...

PORÓWNANIE CEN DOSTĘPU DO INTERNETU

Rodzaj usługi	TP S.A.	INTERNETIA	SUPERMEDIA
Podłączenie do Sieci	za darmo	za darmo	49 zł +VAT
Abonament miesięczny	brak	brak	52 zł +VAT
Koszt połączenia*			
w godz. 8 - 22	33 gr / 3 min	33 gr / 3 min	63 gr / 3 min
w godz. 22 - 8	33 gr / 6 min	33 gr / 7.5 min	63 gr / 6 min
soboty, niedziele oraz święta	tak samo jak w tygodniu	33 gr / 7.5 min	63 gr / 6 min
Cena za 1 impuls ponad abonament	brak	brak	30 gr / 3 min
Dodatkowe usługi wliczone w cenę	brak	3 konta e-mail + miejsce na strony WWW	konto e-mail + miejsce na strony WWW

*w przeliczeniu na impulsy



Korzystając z usług zachodnich firm oferujących usługę CallBack, możesz dużo zaoszczędzić. Jeśli rozmawiasz za pośrednictwem IDN...

...minuta połączenia z Polski do Stanów kosztuje cię... około 1 zł!

INFO

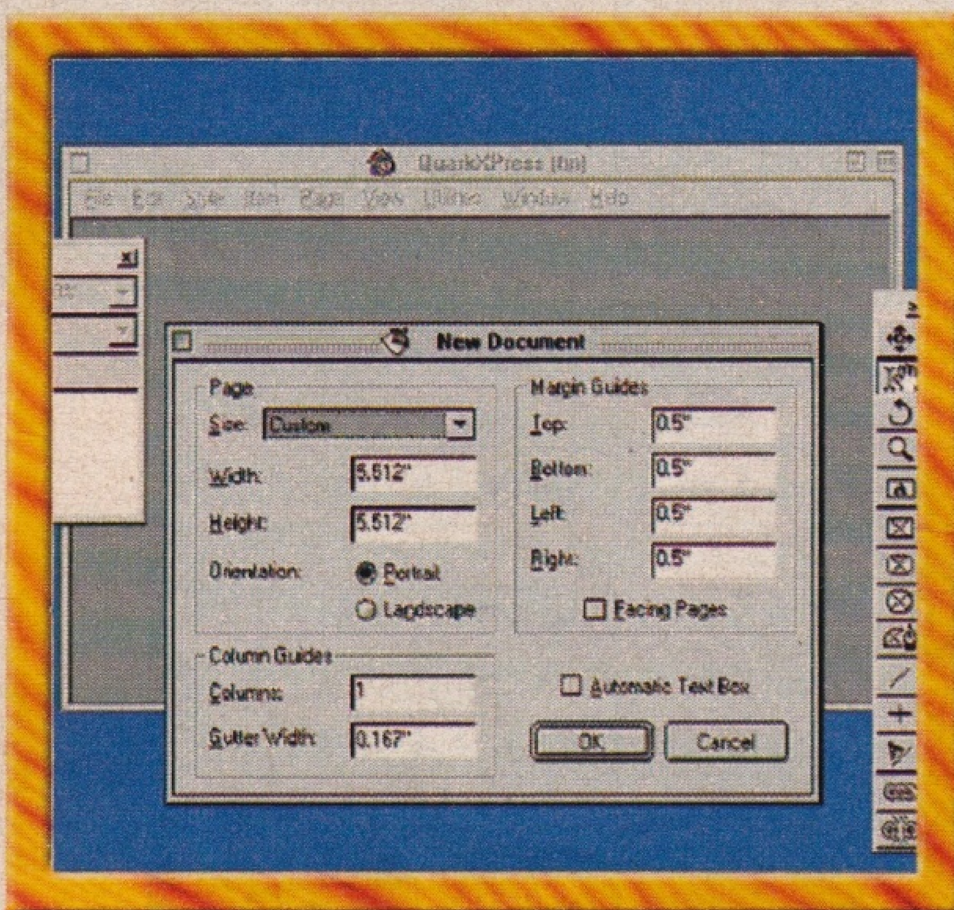
Czemu nie taniej?

■ *Jak zapewne zauważyłeś, dostęp do Sieci przy pomocy usługi CallBack wcale nie musi być dużo tańszy od tradycyjnego. Wynika to z faktu, że dużo firm musi płacić telekomunikacji za wykorzystywane łącza, co znacząco wpływa na wysokość opłat. W trochę lepszej sytuacji są abonenci nowych prywatnych operatorów – tutaj ceny mogą być niższe. W każdym przypadku nadal najtaniej wychodzi jednak... nocne surfowanie po Internecie.*
■ *Ciągle też brakuje w Polsce firm udostępniających w miarę tani i szybki dostęp non-stop ze stałą opłatą miesięczną (konkurencji dla systemu SDI wprowadzanego przez TP S.A.).*

Tekst: R.J., „Yackoo", Zdjęcia: Stockbyte

Windows na 1001 sposobów

Ekran twojego komputera wygląda ciągle tak samo. Nie pomogło mu nawet wczytanie najbardziej dziwacznych tapet i kursorów – okienka, w których działają programy, wcale się nie zmieniły... Czy można zrobić coś jeszcze?

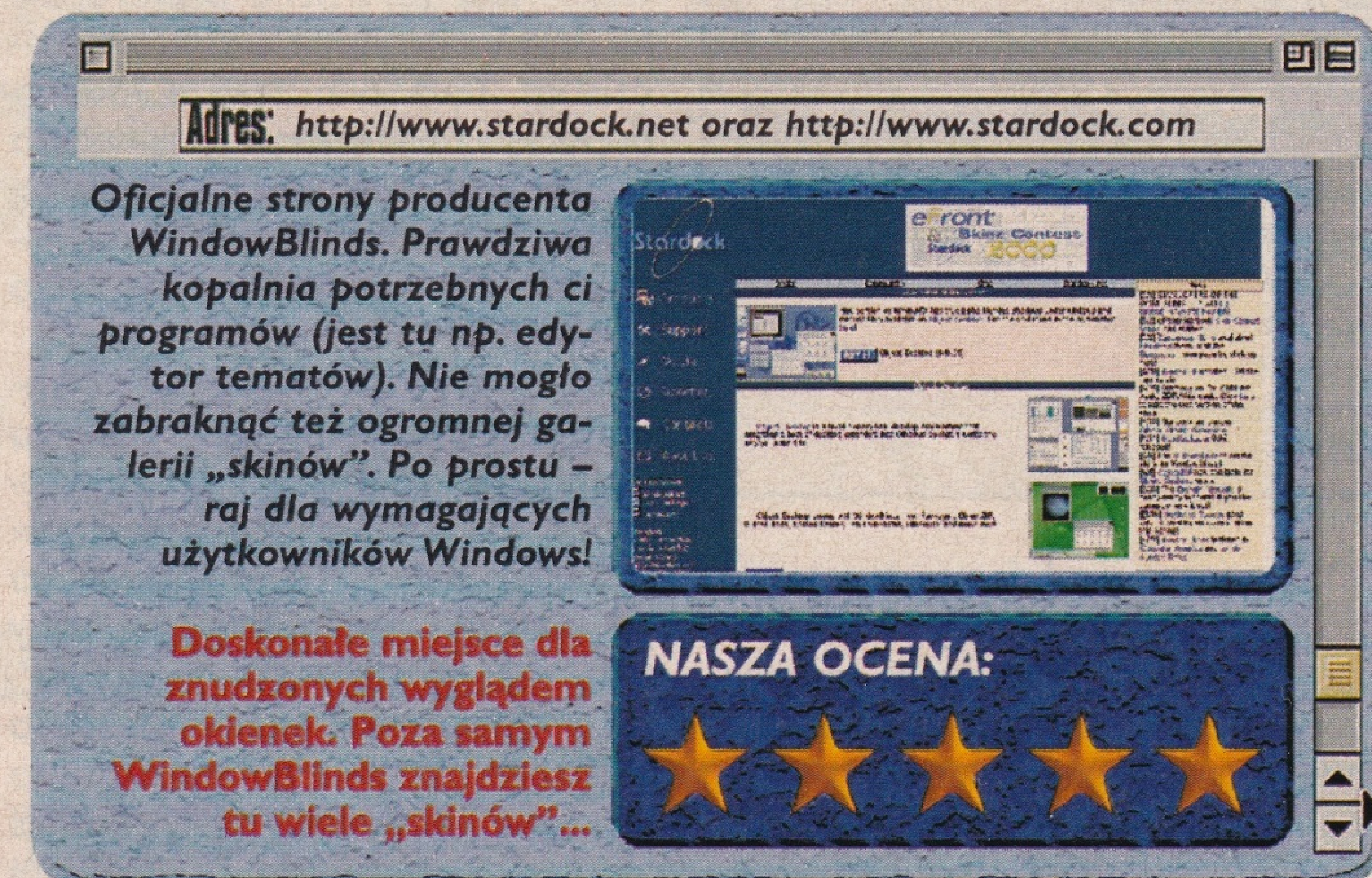

Coś dla miłośników komputerów Apple Macintosh – „jabłuszko" na ekranie...

Zmieniając ustawienia w Panelu Sterowania Windows, nie masz co liczyć na superefekty. Nawet najlepsza tapeta z motywami z ulubionej gry potrafi się szybko znudzić, podobnie kolorowe kursory. A gdyby tak przerobić okienka tak, aby wyglądały jak np. na Amidze, Atari albo Macintoshu... Zaraz, przecież to jest całkiem łatwe! Oczywiście, pod warunkiem, że masz program WindowBlinds.

Zaczynamy remont okien!

WindowBlinds jest programem typu shareware (jeśli spodoba ci się, powinieneś go zarejestrować i zapłacić autorowi). **Wersja demonstracyjna oferuje jednak wszystkie potrzebne ci funkcje, tak więc na pewno będziesz miał sporo czasu, aby zastanowić się nad zakupem pełnej wersji.** Program znajdziesz w wielu miejscach w Sieci, my polecamy stronę producenta: **http://www.stardock.net**. Po uruchomieniu instalatora i odczekaniu paru chwil będziesz mógł podziwiać „nowe" stare Windows.

Program jest angielskojęzyczny, ale jego obsługa jest bardzo prosta. Do dyspozycji masz cztery zakładki: **„Personality", „Background Bitmaps", „Per Application Settings"** oraz **„Startup Setting And News"**. Pierwsza z nich skrywa główne menu. To tu wybierasz gotowe „skiny" – czyli pliki z zapisanymi ustawieniami tła, kolorów, kształtów ramek, itp. Standardowo do dyspozycji masz kilka prostych schematów. Dużo większą ich liczbę znajdziesz



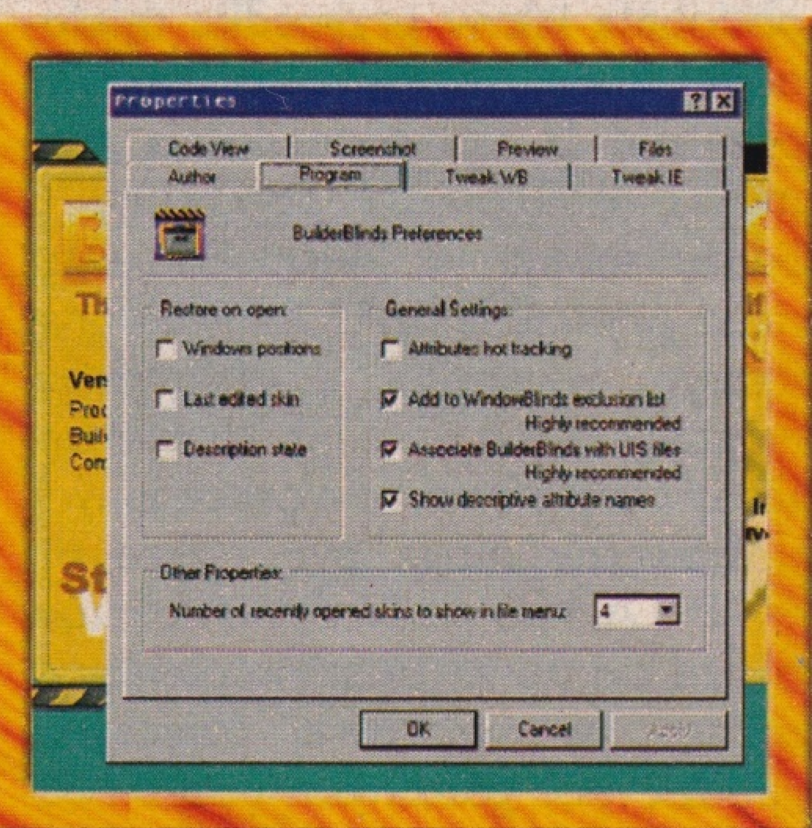
Oficjalne strony producenta WindowBlinds. Prawdziwa kopalnia potrzebnych ci programów (jest tu np. edytor tematów). Nie mogło zabraknąć też ogromnej galerii „skinów". Po prostu – raj dla wymagających użytkowników Windows!

Doskonałe miejsce dla znudzonych wyglądem okienek. Poza samym WindowBlinds znajdziesz tu wiele „skinów"...

NASZA OCENA:



Ooo, akwarium! Na obrzeżach okienek bulgoczą bąbelki. Ale zabawa!

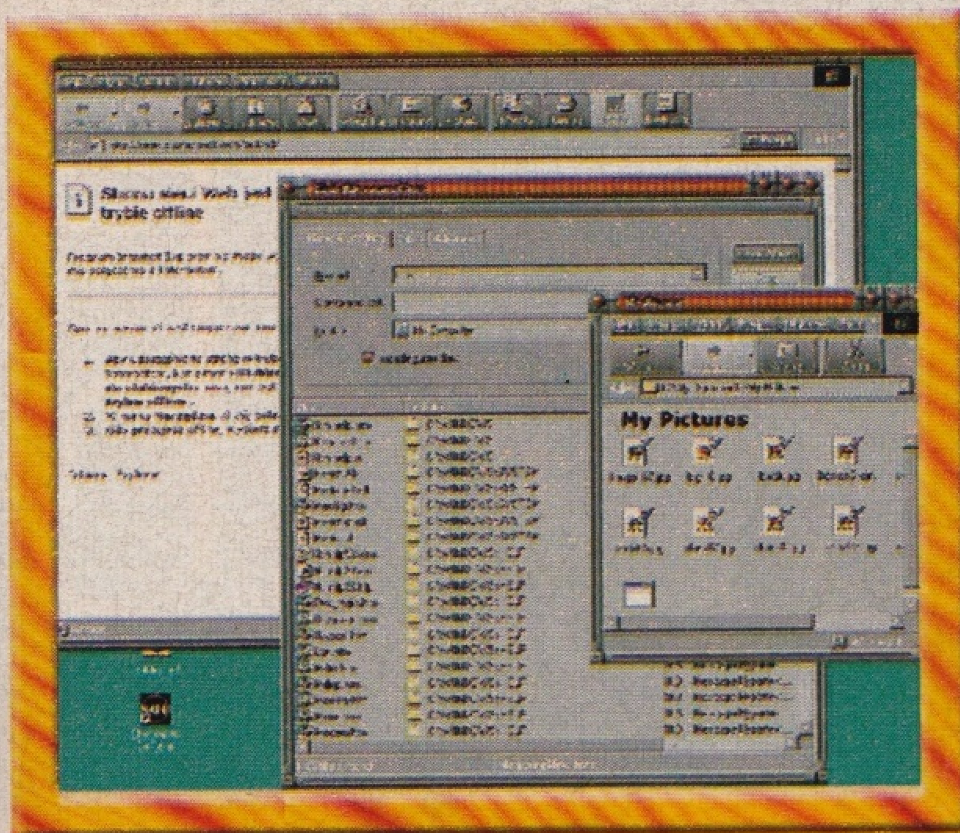

Edytor tematów BUILDERBLINDS z pozoru wygląda groźnie. Dziesiątki opcji i zakładek – w tym można się pogubić...



INFO

Poważne zmiany...

Równie popularnym programem zmieniającym oblicze Windows jest LiteStep. Jednak w przeciwieństwie do WindowBlinds nie jest on nakładką na okienkowego Explorera (program odpowiedzialny za wygląd pulpitu i okien), tylko zastępuje go w systemie. Chociaż LiteStep oferuje znacznie bogatsze możliwości (posiada np. wiele ciekawych programików – tzw. modułów, np. własny odtwarzacz CD), nie polecamy eksperymentowania z nim mniej doświadczonym użytkownikom. Drobna pomyłka i brak wiedzy mogą doprowadzić do konieczności reinstalacji Windows!



Nic nie stoi na przeszkodzie, aby nadać oknom taki futurystyczny wygląd!



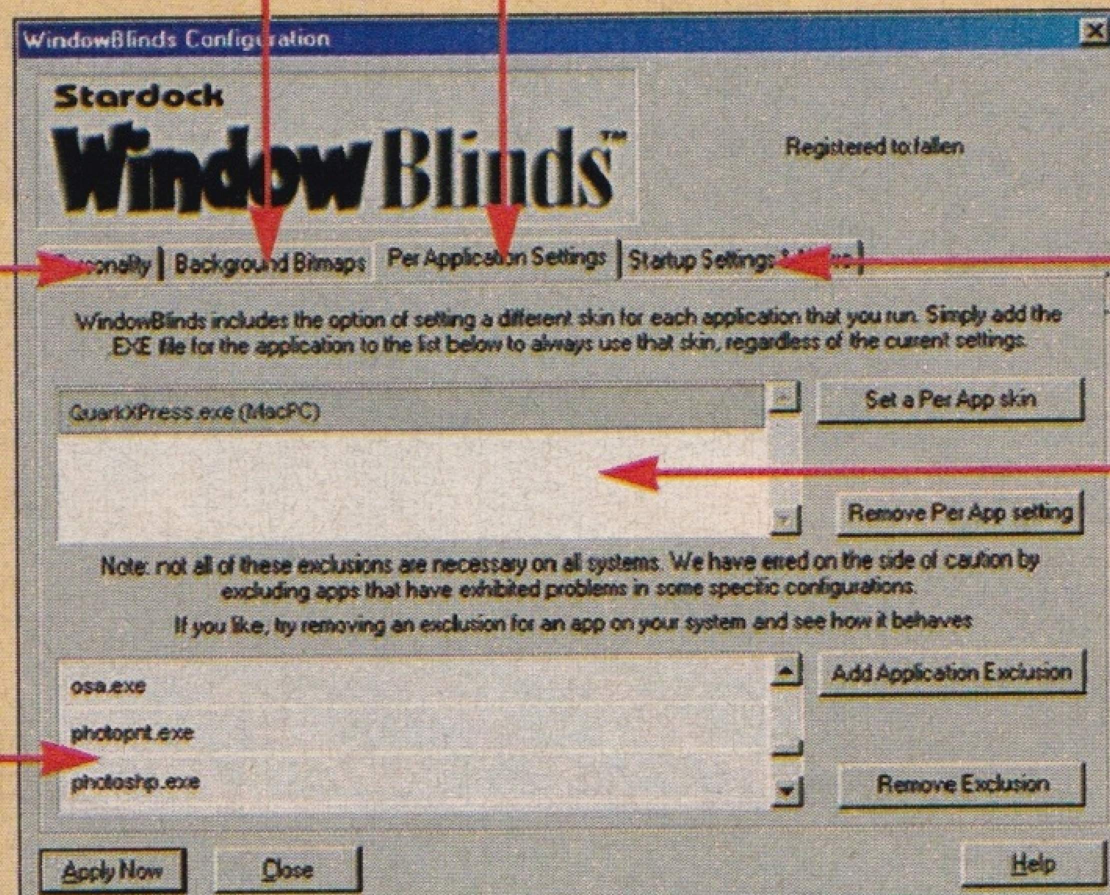
A to co – Odyseja Kosmiczna 3000, czy nowe wcielenie Star Treka?

WindowBlind – co i gdzie ustawić?

BACKGROUND BITMAPS WindowBlind umożliwia zmianę tła menu i komunikatów w wybranych programach. Aby włączyć tę funkcję, zajrzyj tutaj

PERSONALITY Tutaj instalujesz nowe i wybierasz dostępne „skiny”. Z tego menu będziesz korzystał najczęściej

Niektóre programy nie lubią się z Windows Blind i nie chcą prawidłowo działać. Aby uniknąć niemiłych niespodzianek, warto wpisać je na „czarną listę” (menu PER APPLICATION SETTINGS)



PER APPLICATION SETTINGS W tym menu określasz, które programy mogą być traktowane przez WindowBlind ze szczególną uwagą...

STARTUP SETTINGS... Ustawienia startowe – tego chyba nie trzeba tłumaczyć?

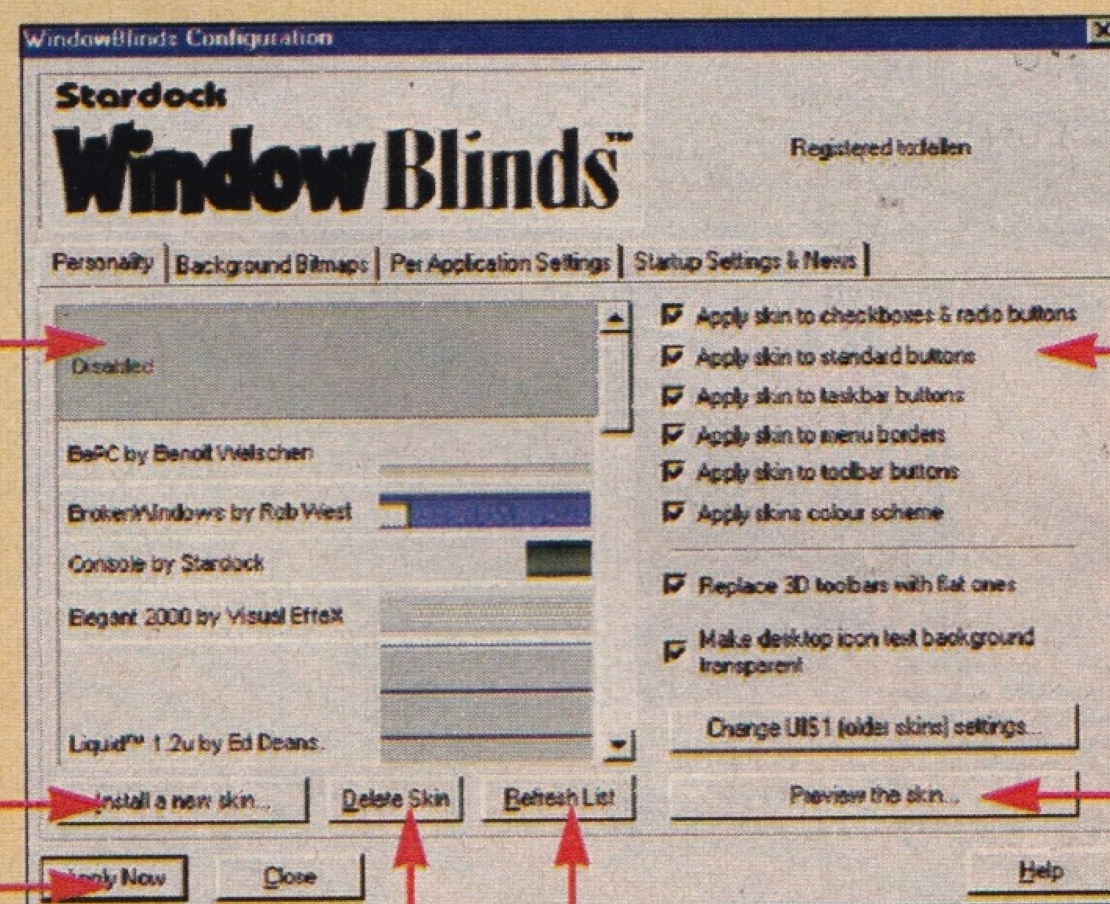
LISTA PROGRAMÓW Coś dla niezdecydowanych. Tutaj określasz, dla których programów mają być używane wybrane „skiny” (dla każdego inny, co za pole do popisu!)

USTAWIENIA PERSONALITY

Lista zainstalowanych aktualnie „skinów” wraz z orientacyjnym podglądem (lepiej się nim nie sugerować)

Wczytanie nowego tematu (program potrafi też zainstalować „skiny” skompresowane ZIP'em)

Podoba ci się? No to dalej, zatwierdź swój wybór!



Możesz dokładnie określić, które elementy chcesz zmienić. Do wyboru masz: kształt guzików w programach, wygląd przycisków na pasku zadań i pasku narzędzi oraz schemat kolorów pulpitu

Zanim zainstalujesz wybrany temat, obejrzyj, jak on dokładnie wygląda. Może ci się przecież nie spodobać...

Jeśli uważasz, że dany temat jest brzydki – po prostu go usuń

Czy widzisz wszystkie dostępne skiny? Lepiej odśwież ich listę tym guzikiem!

w Sieci. W pierwszym menu możesz także zdecydować, które dokładnie elementy mają zyskać nowy wygląd, a które mogą pozostać standardowe. Program umożliwia wczytanie „skór” zapisanych w formacie archiwum ZIP lub połączenie się z serwerem Stardock i pobranie potrzebnych zbiorów.

Korzystając z „Per Application Settings”, możesz przypisać każdemu używanemu programowi inny wygląd! Wyobraź sobie – na ekranie wyglądającym jak na Amidze, możesz pisać w Wordzie z kosmicznymi ramkami i guzikami. To naprawdę świetna zabawa! Niestety, „nie ma róży bez kolców” – niektóre programy nie lubią WindowBlinds – ich listę znajdziesz na jednym z ekranów WindowsBlinds.

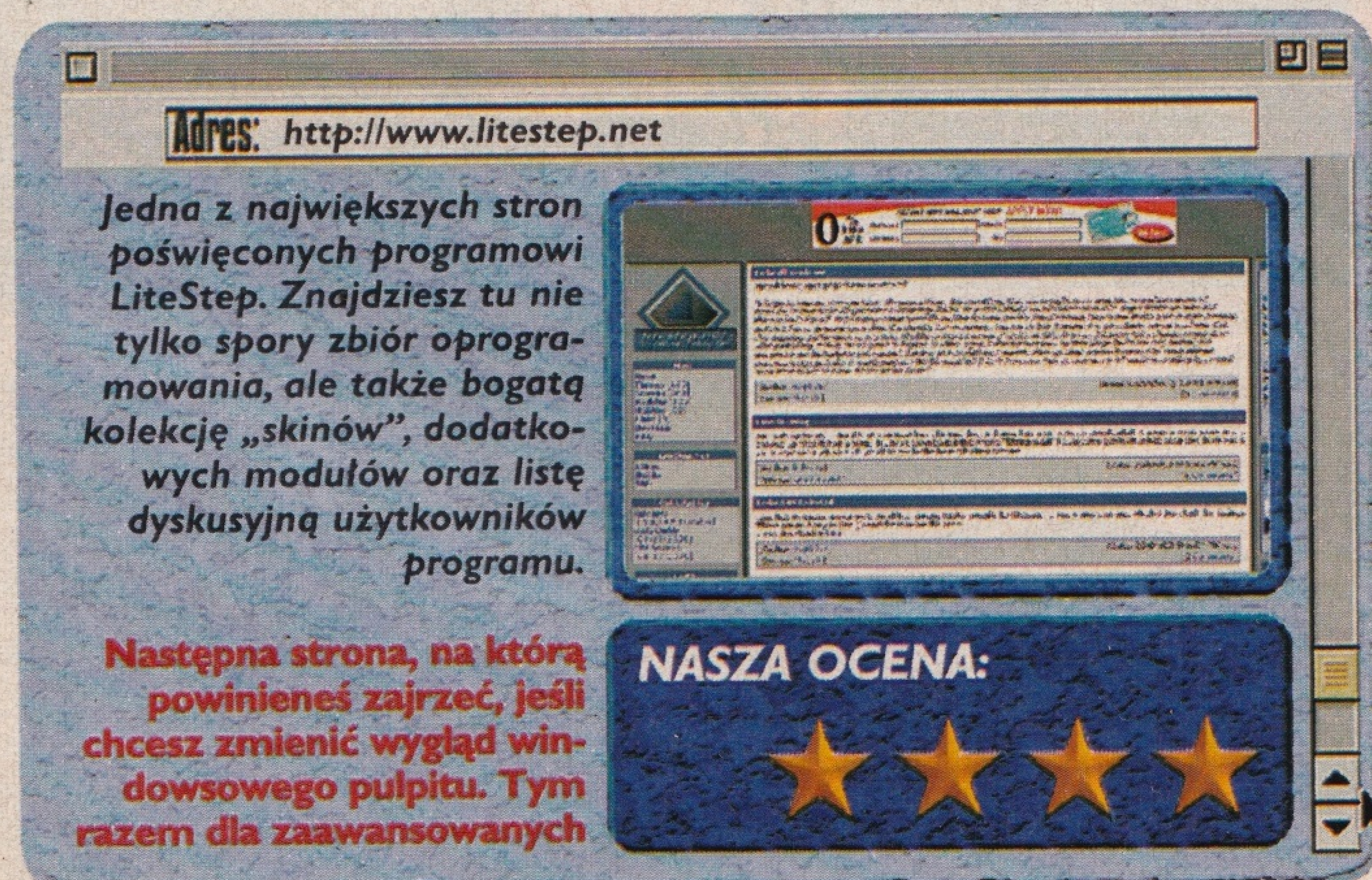
Co mieści się w pozostałych dwóch zakładkach? W „Startup settings...“ ustawiasz automatyczny start programu zaraz po uruchomieniu Windows. W „Background Bitmaps“ po prostu wybierasz obrazki używane do wyświetlania tła w programach, okienkach z komunikatami, itp.

Co by tu jeszcze zmienić?

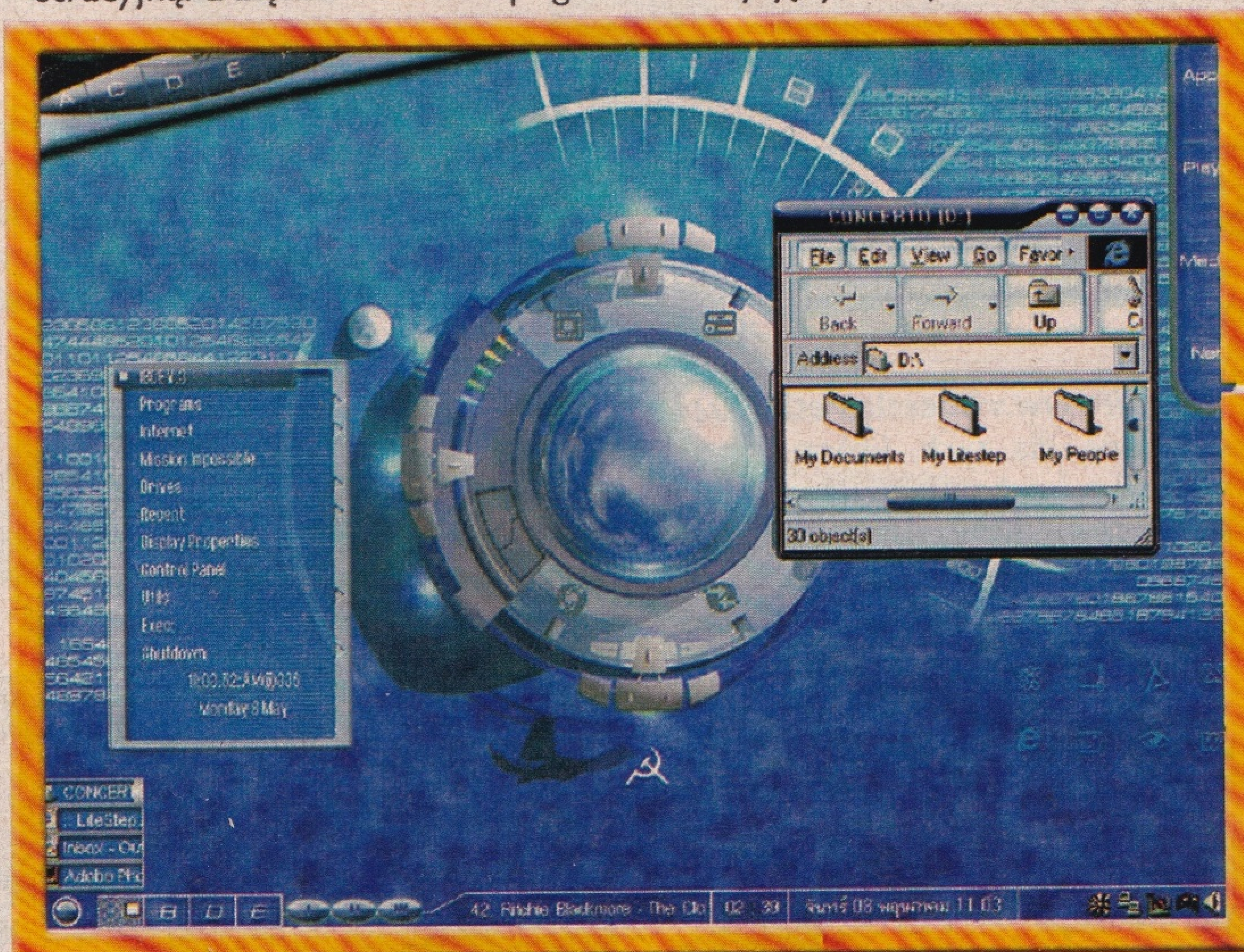
Gdy już zainstalujesz WindowsBlinds, niewątpliwie wpadniesz w manię ściągania z Internetu kolejnych „skór” – a jest ich całe mnóstwo. Tylko na stronie producenta programu znajdziesz kilkaset „skinów”, podzielonych zgodnie z tematyką. Korzystając z tych zasobów, staniesz sie posiadaczem kilku komputerów w jednym! W zbiorach plików są tematy związane z Larą Croft czy Obcym oraz wiele, wiele innych. Również na prywatnych stronach znajdziesz sporo fascynujących tematów – całkiem za darmo!

Nic nie stoi też na przeszkodzie, abyś sam stworzył jedyne, niepowtarzalne „ubranko” dla Windows. W tym celu potrzebny ci będzie program BuilderBlinds – znajdziesz go oczywiście na stronie Stardock. Podobnie jak poprzednik, należy on do grupy shareware – z Sieci możesz pobrać wersję demonstracyjną. Dzięki niemu nie pogubisz się w gąszczu plików używanych do konstrukcji okienkowego pulpitu. Do samej edycji wyglądu wszystkich guziczków i suwaczków (są zapisane w formacie BMP) wykorzystaj natomiast... dowolny program graficzny, np. okienkowego Paint'a.

Zestaw programów firmy Stardock to świetna propozycja dla tych, którym znudziły się stare okienka. Szkoda, że WindowBlinds nie doczekał się na razie polskiej wersji językowej...







Aby uzyskać coś takiego, trzeba użyć LiteStep'a. Niestety, ten program jest trudniejszy w instalacji i obsłudze od prostego WindowBlinds

Tekst: R.J. „Yackoo”, Zdjęcia: Stockbyte

www.gazdodechy.pl

Liczba znajdujących się w Internecie stron, poświęconych motoryzacji jest ogromna. Warto jednak zajrzeć pod kilkanaście adresów WWW, tylko z naszego „polskiego podwórka". A zatem zwalniamy ręczny, sprzęgło, jedynka, gaz i jedziemy!







Samochody osobowe

http://www.alfaromeo.com.pl/index2.html – strona polskiego dealera tej marki, można tutaj znaleźć ciekawe informacje, jak również dane techniczne poszczególnych wersji tych samochodów.

http://www.btsnet.com.pl/alfaromeo/ – prezentacja jednej z najbardziej elitarnych marek świata. Dokładna historia, dane techniczne (także pojazdów zabytkowych i prototypów), wrażenia z jazd, zbiór opinii z prasy.

http://www.samochody.com.pl/ – prywatna strona o VW, znajdziesz tu dane najpopularniejszych modeli, jak również adresy klubów miłośników pojazdów tej marki, ze szczególnym uwzględnieniem „garbusa".

http://www.vwbeetle.net2000.pl/ – strona dla tych, którzy ponad wszystko kochają „garbusa" i jego młodszego brata – Volkswagena Beetle.

http://ford.auto-moto.com.pl/ – prawie wszystkie modele Forda z danymi technicznymi, także dział o modelach Lincoln.

http://mercedes.supermedia.pl/ – Merc-Mania, czyli coś dla miłośników pojazdów z „celownikiem". Duża i bardzo solidnie zrobiona pod każdym względem strona, na której można znaleźć informacje o niemal wszystkich modelach Mercedesa, jak również praktyczne porady dla użytkowników tych samochodów.



http://www.pbc.prv.pl/ – strona o BMW. Opisy wszystkich serii produkcyjnych, począwszy od lat osiemdziesiątych, dane techniczne oraz nowości i informacje o tuningu, czyli dostrajaniu samochodów do warunków wyścigowych.

http://auto.supermedia.pl/ – ta strona została zatytułowana „Wszystko o...". Jest to bardzo solidna baza danych zarówno dla wszystkich tych, którzy interesują się samochodami. Można tu znaleźć szczegółowe informacje na temat najpopularniejszych w Polsce samochodów osobowych, takich jak Daewoo, Opel i Fiat. Każda podstrona zawiera wiadomości o wszystkich wersjach danego modelu.

http://maluch.elmer.net.pl/ – strona poświęcona Maluchowi. Dużo informacji o przeszłości samochodu, praktyczne rady dla właścicieli, a także zdjęcia ukazujące, co można zrobić z karoserią Fiata 126p.





Samochody terenowe

http://mazeno.onet.pl/off-roadpl/0004.asp – internetowa wersja magazynu „4x4”, poświęconego samochodom z napędem na cztery koła.

http://www.free.com.pl/gaz69m/ – swojej strony doczekał się także „radziecki Jeep” – czyli Gaz 69. To tutaj dowiesz się danych technicznych, będziesz mógł zobaczyć kilka zdjęć oraz poznać historię marki.

http://www.4x4.cp.pl/ - inna strona o wozach terenowych. Dużo zdjęć i ładna oprawa graficzna.



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy IMG GROUP możecie wygrać grę NEED FOR SPEED: PORSHE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 25 VI przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: jak nazywał się pierwszy polski samochód wyprodukowany po II wojnie światowej?

Portale i magazyny

AUTO

http://moto.wp.pl/index/ – podstrona Wirtualnej Polski poświęcona motoryzacji. Katalog, wykaz dealerów, informacje prasowe, przegląd prasy, katalog samochodów skradzionych.

http://www.motonet.com.pl/ – dziennik internetowy dla miłośników czterech kółek. Zawiera informacje o nowościach technicznych, ulepszeniach oraz zmianach w polityce wielkich koncernów.

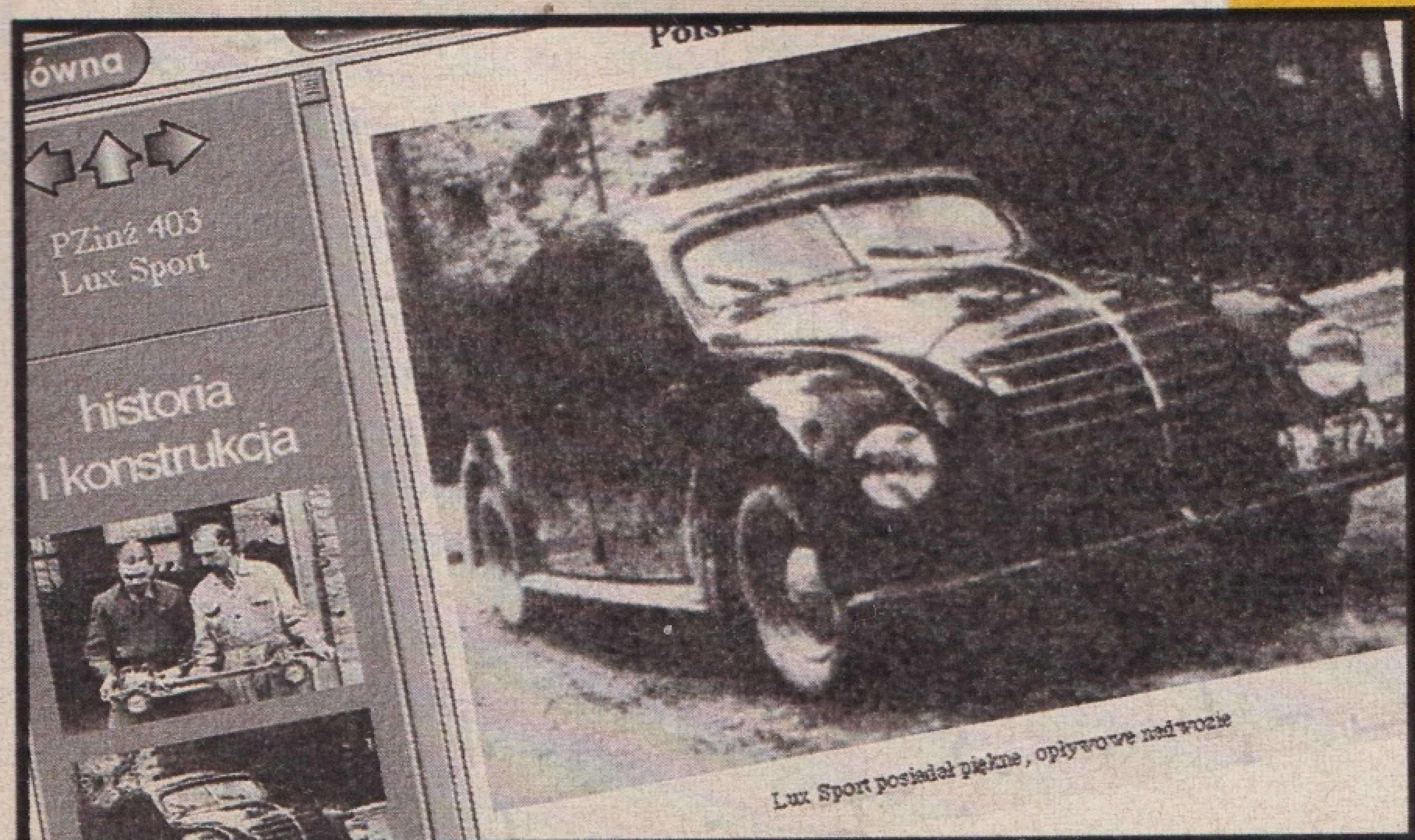
Coś z historii

http://gpz.prv.pl/ – coś dla miłośników historii: strona poświęcona pojazdom skonstruowanym w Polsce przed 1945 r. Mnóstwo archiwalnych, nierzadko unikatowych, zdjęć modeli samochodów osobowych, ciężarówek, motocykli i czołgów, a także informacje o tym, jak niegdyś reklamowano samochody.

http://www.mech.pw.edu.pl/~sawicki/forum.htm – forum posiadaczy Syren.

http://www.licznik.com.pl/~auta/index.htm – autor tej strony postawił sobie za cel prezentację wszystkich (w tym również eksperymentalnych) polskich konstrukcji od 1900 do 1999 r. Każda z marek została, w miarę dostępności materiałów, bardzo szczegółowo opisana.

http://www.pol.pl/news._p/motor/retro-sa/ – retro salon czasopisma „Motor”. Póki co, opisano tam zaledwie trzy motocykle (Sokoła, Junaka i Osę) oraz trzy samochody (Syrenę, dużego Fiata i Malucha), jednak zapowiadane są uaktualnienia.



Lux Sport posiadał piękne, opływowe nadwozie

Sporty samochodowe

www.Motoryzacja.YoYo.pl. – serwis poświęcony nowościom w dziedzinie samochodów sportowych. Nowe modele, ulepszenia, informacje o kierowcach.

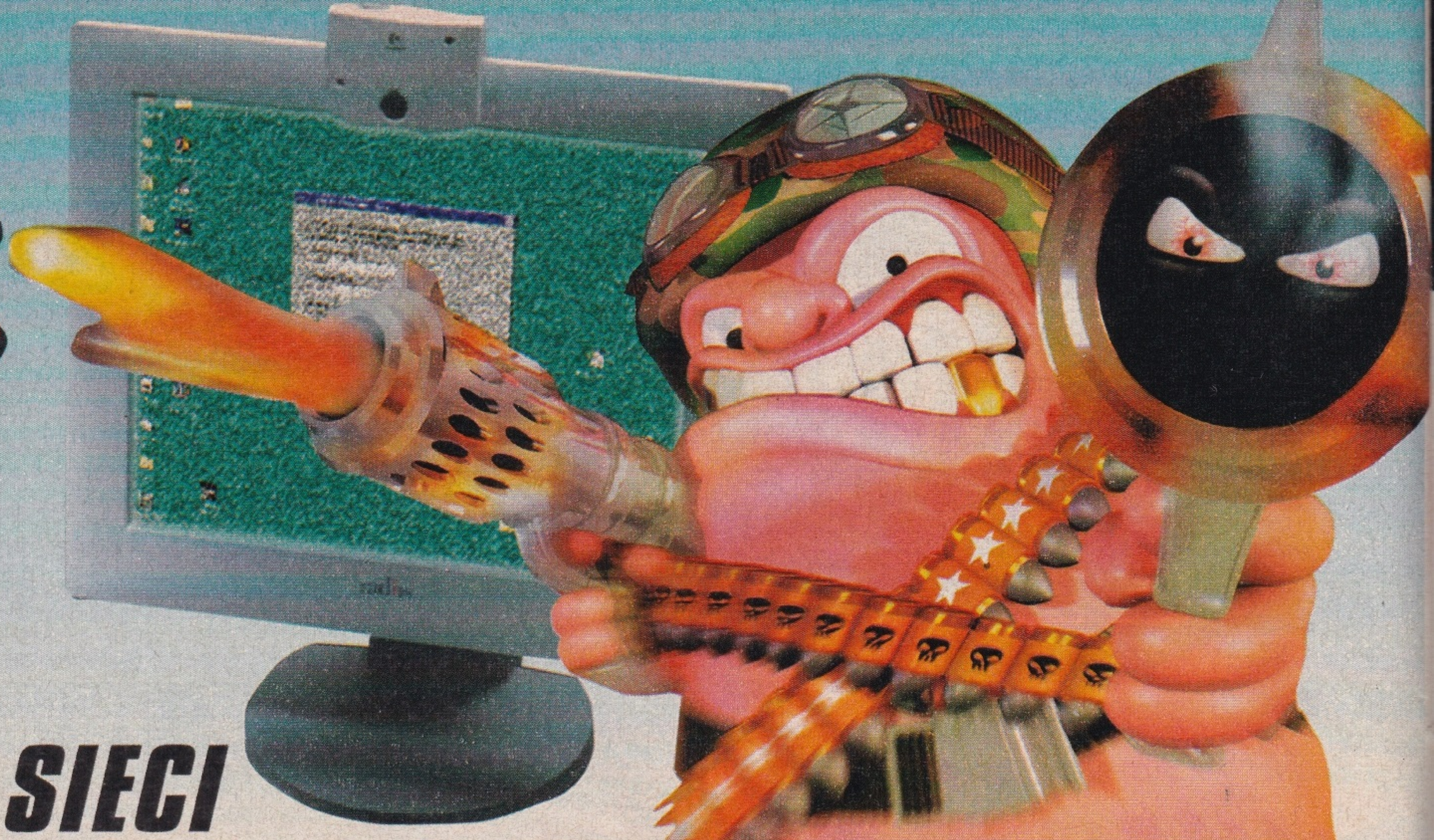
http://formula1.koti.com.pl/ – świat Formuły 1; gigantyczny portal poświęcony Formule 1. Aktualne notowania, wyszukiwarka, forum dyskusyjne, tory, samochody...



Tekst: Michał Studniarek

I LOVE YOU...

ZABÓJCZA MIŁOŚĆ Z SIECI



Właśnie dostałeś e-mail od nieznanej sympatii z Sieci. Chyba bardzo cię lubi, gdyż temat listu brzmi: I LOVE YOU

Jeśli naprawdę dostałeś taki list, to najprawdopodobniej padłeś ofiarą najnowszego wirusa pocztowego. W ciągu ostatnich kilku tygodni zaraził on kilkadziesiąt milionów komputerów na całym świecie. W Polsce udało mu się pokonać m.in. komputery pracowników operatora sieci komórkowej ERA GSM.

Zasada działania wirusa pocztowego jest bardzo prosta. Do e-maila, który otrzymujesz, dołączony jest jako załącznik program będący w istocie samym wirusem. Uruchamiając ten program, uaktywniasz tym samym wirusa. Jeżeli korzystasz z programu do obsługi poczty Microsoft Outlook, wirus pobiera z twojej książki adresowej e-maile wszystkich twoich znajomych i rozsyła do nich swoje kopie. Niezwykle gwałtowny wzrost liczby wysyłanych listów sprawia, że serwery pocztowe zapychają się i przestają działać. Poza tym sam wirus I LOVE YOU jest bardzo groźny, a ponadto pojawiło się już kilkadziesiąt jego mutacji. Niektóre z wersji potrafią skasować ważne pliki systemowe lub zawartość całego dysku – możesz więc utracić wszystkie zapisane na nich dane. Wirus stara się także ściągnąć z Internetu program do wykradania haseł, a kiedy mu się to uda, przechwytuje wszystkie wykorzystane podczas pracy na komputerze hasła. Co pewien czas wysyła je pod adres e-mailowy, do którego prawdopodobnie ma dostęp autor wirusa.

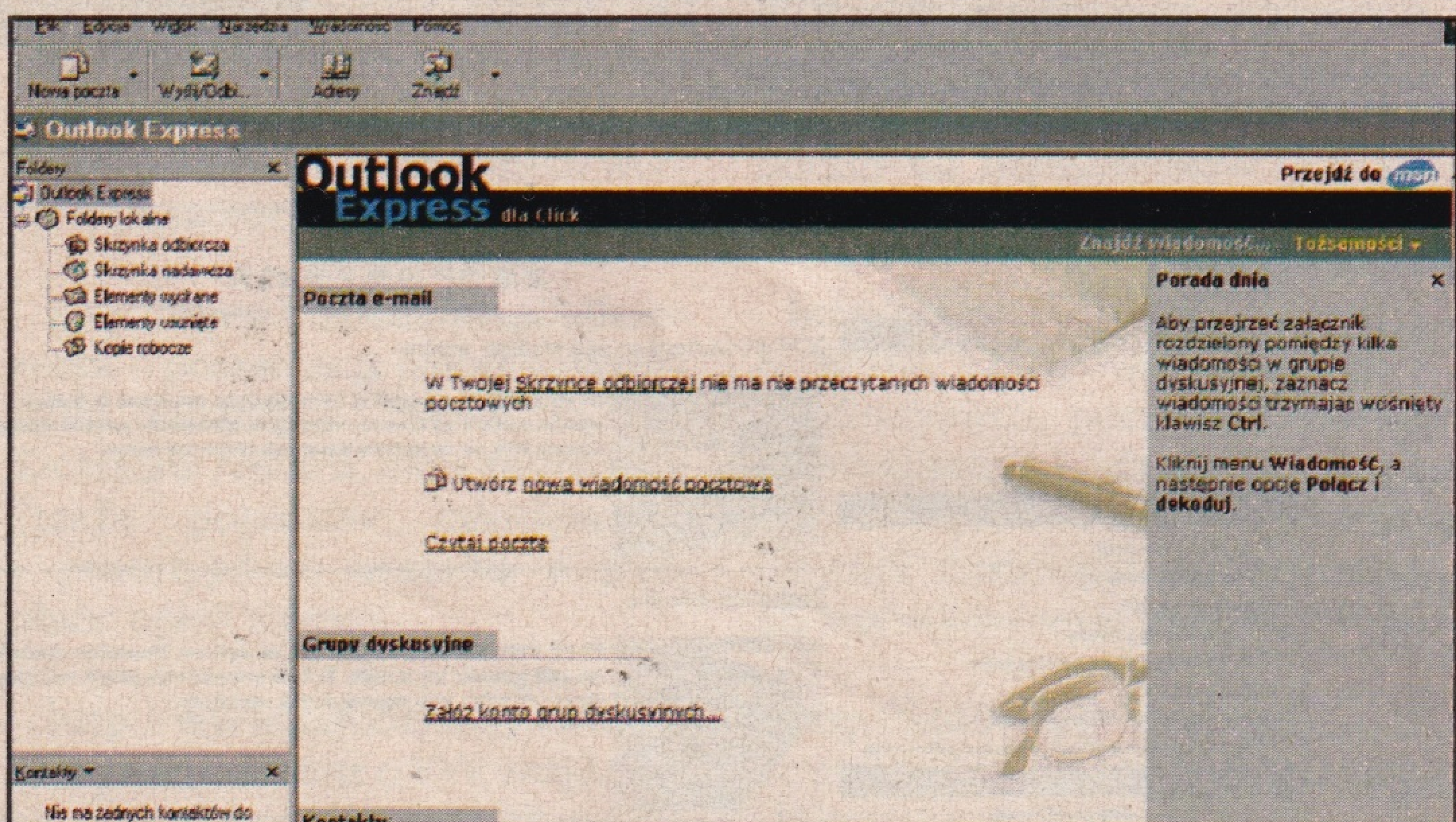
Wirus ten potrafi rozprzestrzeniać się nie tylko za pomocą Microsoft Outlook, ale także wykorzystując program mIRC. Zarażony program wysyła wirusa do wszystkich osób obecnych na kanale IRC.

W jaki sposób uchronić się przed takim „prezentem"? Metoda jest bardzo prosta – nie uruchamiać programu załączonego do listu lub otrzymanego od „znajomych" z IRC. Niestety, ludzka ciekawość oraz zupełny brak wyobraźni sprawiły, że zastosowanie się do tego podstawowego wymogu bezpieczeństwa okazało się dla wielu osób zbyt trudne. Wirus rozprzestrzeniał się więc z zawrotną prędkością, czyniąc coraz większe szkody. Ten schemat łatwo sobie wyobrazić... Otrzymujesz list z intrygującym załącznikiem, uruchamiasz go i... nawet o tym nie wiedząc, uaktywniasz wirusa, który natychmiast wysyła swoją kopię do kolejnego z twoich znajomych. Oni nie podejrzewają cię o złośliwe kawały, więc uruchamiają program od ciebie, wirus uaktywnia się i wysyła swoje kopie do ich znajomych...

Aby uniknąć tego typu niespodzianek, powinieneś dokładnie zastanowić się przed uruchomieniem każdego otrzymanego programu (patrz ramka). Innym wyjściem jest skorzystanie z konkurencyjnych programów do obsługi poczty, np. wbudowanego w przeglądarkę Netscape lub darmowego Pegasus Mail.

Dobrym pomysłem jest również zainstalowanie programu antywirusowego, który sprawdza wszystkie uruchamiane programy. Jednak pamiętaj, że musisz dbać o to, by bazy danych o wirusach były aktualne.

Ostatnie wyjście to skasowanie Windows Scripting Host. Jest on bardzo rzadko wykorzystywany przez programy, więc nie powinno to mieć negatywnych konsekwencji. Dokładną instrukcję znajdziesz m.in na www.f-secure.com/virus-info/u-vbs/



Najpopularniejszy program pocztowy stał się również ulubieńcem twórców przeróżnych wirusów. Cóż, popularność kosztuje...



Strona jednego z najbardziej znanych producentów oprogramowania narzędziowego. Znajdziesz tutaj między innymi demonstracyjną wersję pakietu Norton Antivirus, a także liczne informacje o komputerowych wirusach.

Naprawdę warto tu zaglądać. Jeśli używasz programu Norton Antivirus, znajdziesz tutaj uaktualnienia bazy danych o wirusach



Kolejna strona producenta oprogramowania antywirusowego – tym razem firmy F-Secure. Tradycyjnie nie mogło na niej zabraknąć najnowszych informacji o wirusach oraz wersji demo programu antywirusowego...

Poza standardowymi wiadomościami znajdziesz tu informacje, jak łatwo uodpornić komputer na ataki wirusów pocztowych!

TiPSY

Podstawowe zasady bezpieczeństwa

1. Jeśli otrzymałeś od nieznanej ci osoby list z załączonym programem, nigdy nie uruchamiaj go, zanim nie sprawdzisz pliku programem antywirusowym korzystającym z aktualnej bazy wirusów. Jeśli test wypadł pomyślnie, nagraj plik w wybranym katalogu i poczekaj tydzień. Jeśli w ciągu tego czasu nie usłyszysz o nowym wirusie pocztowym, to najprawdopodobniej otrzymałeś nieszkodliwą niespodziankę, którą możesz uruchomić. Pamiętaj jednak, że ryzyko zawsze istnieje. W końcu ktoś mógł ci zrobić głupi kawał i przysłać program, który sformatuje twardy dysk.
2. Jeżeli otrzymałeś plik od znajomego, ale list jest dziwny, postępuj tak, jak w punkcie 1. Na pewno nie zaszkodzi także spytać się nadawcy, czy to on wysłał list i co to jest za program. Taka ostrożność jest konieczna, gdyż wiele wirusów pocztowych potrafi samodzielnie pobierać adresy e-mail z książek adresowych programu Microsoft Outlook i wysyłać własne kopie bez wiedzy użytkownika.
3. W sytuacji, kiedy plik przysłał ci dobry znajomy, który informuje cię w e-mailu, co to za niespodzianka, możesz poprzestać na sprawdzeniu ich programem antywirusowym – tak na wszelki wypadek.

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

LEXMARK Z11
Color Jetprinter™

kolorowy lub czarny nabój

FOTO - GRAFICZNA JAKOŚĆ

1200 x 1200 dpi

4 strony na minutę

Z11 dostępna również z czarnym nabojem



KOLOROWE i OSTRE

www.lexmark.com.pl
infolinia: 012 290 14 05
Zadzwoń, dowiesz się gdzie ją kupić!

PrintMark Polska sp. z o.o., ul. Josepha Conrada 51, 31 - 357 Kraków, tel.: +48 (012) 290 14 00, +48 (012) 290 14 04, e-mail: info@lexmark.com.pl

Gadanie na ekranie

czyli pożyteczne SMS

Czy warto wysyłać wiadomości SMS? Męczyć się, mozolnie wstukując kilkadziesiąt znaków? Przecież można zadzwonić. Jeśli tak myślisz, to zadzwoń do click@click.pl

Dzięki wiadomościom SMS możesz zaoszczędzić trochę pieniędzy. Opłata za wysłanie SMS jest przeważnie o połowę niższa niż koszt jednego impulsu, a czasami ta różnica jest jeszcze większa. Opłaca się zatem wysyłać wiadomości, pod warunkiem, że informacja, którą chcesz przekazać jest bardzo krótka. Wpisywanie dłuższych wiadomości przy użyciu klawiatury komórki jest nieco męczące.

Jednak w jednym wypadku SMS jest po prostu niezastąpiony – kiedy np. chcesz skontaktować się z koleżanką, która nie używa komórki, ale za to posiada konto e-mail. Mógłbyś oczywiście włączyć komputer i wysłać e-mail. Jednak, jeśli właśnie jesteś nad jeziorem i chcesz zaprosić koleżankę na wieczór do kina, to zostaje ci jedynie użycie komórki.

Obecnie wszyscy operatorzy sieci komórkowych umożliwiają wysyłanie wiadomości SMS w formie e-maila. Za wysłanie takiego listu płacisz tak, jak za zwyczajnego SMS i nie musisz wykupować żadnych dodatkowych usług. Musisz jedynie pamiętać o zachowaniu internetowej formy listu oraz wysłaniu go pod specjalny numer telefonu (patrz ramka).

Co więcej, każda z sieci oferuje dodatkowe usługi związane z korzystaniem z poczty elektronicznej. Na stronie WWW każdego operatora znajduje się tzw. bramka SMS, za pomocą której możesz wysłać wiadomość tekstową do abonenta danej sieci.

Jeśli korzystasz z PLUS GSM, możesz otrzymywać e-maile od innych użytkowników Internetu. Twój adres ma postać: 48twójnumertelefonu@text.plusgsm.pl. Niestety, tego „konta" nie możesz wykorzystać do wysyłania poczty z domowego komputera, choć z drugiej strony – jest to usługa bezpłatna.

W sieci Idea bezpłatnie otrzymujesz 10MB konto pocztowe: twójnumertelefonu@idea.net.pl z możliwością przesyłania plików nie większych niż 4MB. Jest to zwyczajne konto e-mail i możesz korzystać z niego także za pomocą domowego komputera! Można również odczytywać otrzymane listy, posługując się komórką. Jeśli pojemność konta uważasz za zbyt małą, możesz wykupić dodatkową usługę: Idea E-mail, która kosztuje 12,20 zł miesięcznie (opcja dostępna tylko dla osób opłacających abonament). W zamian otrzymujesz aż 20MB konto pocztowe. Dodatkowo jesteś automatycznie powiadamiany o każdym nowym e-mailu.

Te komunikaty możesz dowolnie skonfigurować, np. tak, aby otrzymywać informacje tylko o nowych listach od wybranych znajomych.

Założenie konta e-mail oferuje również ERA GSM. Ma ono pojemność jedynie 3MB, ale za to standardowy adres: twójnumertelefonu@eranet.pl możesz zamienić na: dowolnyinnyadres@eranet.pl. Abonament miesięczny za tę usługę wynosi 12,20 zł miesięcznie.

Nawet posiadając najprostszą komórkę, możesz korzystać z możliwości, jakie oferuje poczta elektroniczna. A jeśli posiadasz telefon Ericsson razem z klawiaturką Chatboard, to wysyłanie wiadomości SMS jest czystą przyjemnością.

TiPSY

Tanie pogaduszki?

Wiele osób częściej używa swoich komórek do wysyłania wiadomości tekstowych niż do prowadzenia zwykłych rozmów. Szał SMS ogarnął zwłaszcza młodych ludzi – nikogo nie dziwią już grupki młodzieży w skupieniu wpatrujące się w ekran telefonu. Powodem takiej sytuacji jest oczywiście koszt wysyłania wiadomości – kilka razy mniejszy niż w przypadku połączenia i rozmowy.

Ceny SMS w poszczególnych sieciach:

Era:	60 gr
TakTak:	50 gr (pobierana za 10 SMS z góry)
Idea Optima:	29 gr
Idea POP:	40 gr
Plus GSM:	73 gr
SimPlus:	73 gr

E-mail w formie SMS należy wysłać pod numer:

Era GSM: +48602969696
Idea: 874
Plus GSM: 119999

TiPSY

Jak uruchomić SMS?

Aby móc wysyłać wiadomości tekstowe, musisz wpisać do swojego telefonu tzw. Numer Centrum Wiadomości. Każdy operator sieci komórkowej posiada inny numer:

Era GSM	+48602951111
Idea	+48501200777
Plus GSM	+48601000310

SMS nie dla wszystkich...

Niekiedy może się zdarzyć, że telefon odmówi wysłania wiadomości tekstowej (np. do twojego znajomego za granicą). Przyczyną może być brak odpowiedniej umowy pomiędzy operatorami. Od niedawna jednak wszystkie działające w Polsce sieci komórkowe pozwalają na wymianę między sobą informacji SMS!

E-maile możesz wysyłać z dowolnego telefonu komórkowego



Jedna z wielu stron umożliwiających wysyłanie wiadomości SMS do abonentów sieci komórkowych

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina, Zdjęcia: materiały prasowe Ericsson

Ulepszanie komórki

Lubisz wysyłać wiadomości SMS? Masz telefon marki Ericsson? Dzięki Ericsson Chatboard możesz znacznie ułatwić sobie życie!



Jeśli uwielbiasz wysyłać wiadomości SMS znajomym, taka klawiatura na pewno ci się bardzo spodoba!

Wysyłanie wiadomości SMS zajmuje sporo czasu. Konieczność kilkukrotnego wciskania klawiszy telefonu znacznie spowalnia korzystanie z tej możliwości komórki. Teraz, dzięki Ericsson Chatboard, usługa ta jest znacznie łatwiejsza w użyciu. Chatboard to mała klawiatura, którą podłącza się do telefonu, do tego samego złącza, co ładowarkę. Mimo niewielkich rozmiarów, jest to w pełni funkcjonalna klawiatura o możliwościach zbliżonych do oferowanych przez modele pełnowymiarowe. Podłączenie jej do telefonu bardzo ułatwia wysyłanie wiadomości SMS – nie trzeba już kilkukrotnie wciskać klawisza, aby znaleźć potrzebną literę. Nie jest też konieczne „przedzieranie" się przez menu. Po prostu naciskasz klawisz SMS na klawiaturce, wpisujesz wiadomość – tak, jak na zwyczajnym PC, podajesz numer telefonu odbiorcy (również korzystając z klawiaturki) i gotowe – wiadomość została wysłana. Podobnie łatwa jest modyfikacja książki telefonicznej.

Te ułatwienia nie są jedyną zaletą Chatboard, choć z pozostałych mogą skorzystać jedynie osoby mające dostęp do Internetu. Ericsson stworzył specjalną stronę WWW – www.chatb.com – przeznaczoną dla użytkowników mini–klawiaturek. Dzięki niej każdy z posiadaczy Chatboard może założyć sobie konto pocztowe oraz własną stronę WWW. Bardzo ciekawie wygląda konstruowanie takiej strony – składa się ją z gotowych części, tzw. cegiełek (ang. bricks), które umieszcza się w wybranych miejscach. To rozwiązanie sprawia, że nawet zupełnie początkujący internauci nie będą mieli z tym kłopotów.



Telefony Ericsson w zestawach miniPOP możesz kupić w wielu zabawnych kolorach

Na stronie WWW możesz m.in. założyć własną książkę adresową oraz stworzyć listę przyjaciół. Ta ostatnia niezwykle ułatwi wysyłanie e–maili do znajomych – można rozesłać list jednocześnie do wszystkich osób, które się na niej znajdują, używając odpowiedniej komendy i nie trzeba wpisywać za każdym razem wszystkich adresów! Samo wysyłanie listów za pomocą telefonu jest niezwykle proste. Wciskasz klawisz oznaczony „e–mail", wpisujesz adresatów oraz treść listu i... wysyłasz – też jeden klawisz. Modyfikacje danych umieszczonych na stronie również są możliwe za pomocą klawiaturki. Można zarówno dodawać, jak i usuwać osoby z książki adresowej lub listy przyjaciół, zmieniać swoje hasło lub zamieszczać krótkie informacje na sieciowej tablicy ogłoszeń.

Dodatkową zaletą korzystania z www.chatb.com jest możliwość załączenia do e–maila plików, np. własnego zdjęcia lub piosenki w formacie MP3. W tym celu trzeba najpierw nagrać dany plik na własnej stronie WWW, a potem wystarczy tylko podać jego nazwę w e–mailu. Oczywiście, jeśli adresat odbierze taki list za pomocą komórki, to zdjęcia nie zobaczy.



Własną stronę WWW składasz z cegiełek – prawda, że to proste?

Niestety, Chatboard działa jedynie z telefonami Ericsson. Posiadacze innych aparatów muszą poczekać, aż producenci ich telefonów skonstruują podobne urządzenia. Pewnym minusem jest też dość wysoka cena – ok. 250 zł. Z drugiej strony – na pewno będą jakieś promocje, podczas których można będzie kupić Chatboard po niższej cenie. **Pierwszą z nich organizuje już sieć Idea. Zestaw miniPOP: Chatboard oraz telefon Ericsson T10s – kosztuje 399 zł, a z telefonem A1018 – 299 zł. Można też nabyć telefon Ericsson T10s z Chatboardem w dowolnym abonamencie Idea Optima w cenie 99 zł.**

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina, Zdjęcia: materiały prasowe Idea Centertel, Ericsson



Co prawda klawisze są niewielkie, ale i tak pisze się dużo wygodniej niż na telefonie...



Informacje o klawiaturce znajdziesz na www.ericsson.com/chatboard



Każdy użytkownik Chatboard może założyć sobie konto e–mail



W tworzeniu własnej strony WWW pomaga dokładna instrukcja

Śmigłowce

TROCHĘ HISTORII

Historia śmigłowców używanych do działań wojennych rozpoczyna się pod koniec II Wojny Światowej (niemiecki Fa-223 oraz amerykański R-4). Chociaż pierwsze konstrukcje nie odegrały wtedy żadnej spektakularnej roli na polach bitewnych, niewątpliwie przyczyniły się do rozwoju koncepcji wykorzystywania śmigłowców przez wojsko. Już po wojnie śmigłowce wykorzystano na szerszą skalę w czasie konfliktu w Korei (1950–53). Transportowały one zaopatrzenie, żołnierzy oraz wypełniały misje ratownicze i sanitarne. Wtedy również rozpoczęto pierwsze próby z ich uzbrajaniem. Uzbrojone śmigłowce weszły do walki dopiero w czasie wojny w Algierii (1954–62). We wszystkich przypadkach wciąż były to jednak „dozbrojone" maszyny transportowe. Pierwszym, zaprojektowanym od podstaw jako śmigłowiec bojowy przeznaczony do zadań szturmowych, był Bell AH–1G Cobra. Wprowadzony do służby w najgorętszym okresie wojny w Wietnamie szybko udowodnił swoją skuteczność.

Stanowisko pilota (dowódcy)

8

9
Stanowisko strzelca (operatora)

Głowica układu PNVS
1

2
Głowica układu TADS

3
Działko M230 30 mm

PPK AGM-114 Hellfire
4

5
Zasobnik 70 mm
NPR FFAR M261

ZADANIA

Do podstawowych zadań maszyn szturmowych w czasie wojny w Wietnamie należała ochrona śmigłowców transportowych oraz wspieranie oddziałów lądowych. Z czasem zadania te rozszerzono o niszczenie broni pancernej przeciwnika (obecnie jest to podstawowa funkcja maszyn tej kategorii), wrogich śmigłowców oraz rozpoznanie.

Śmigłowce Mi–24 wspierają natarcie transporterów opancerzonych.



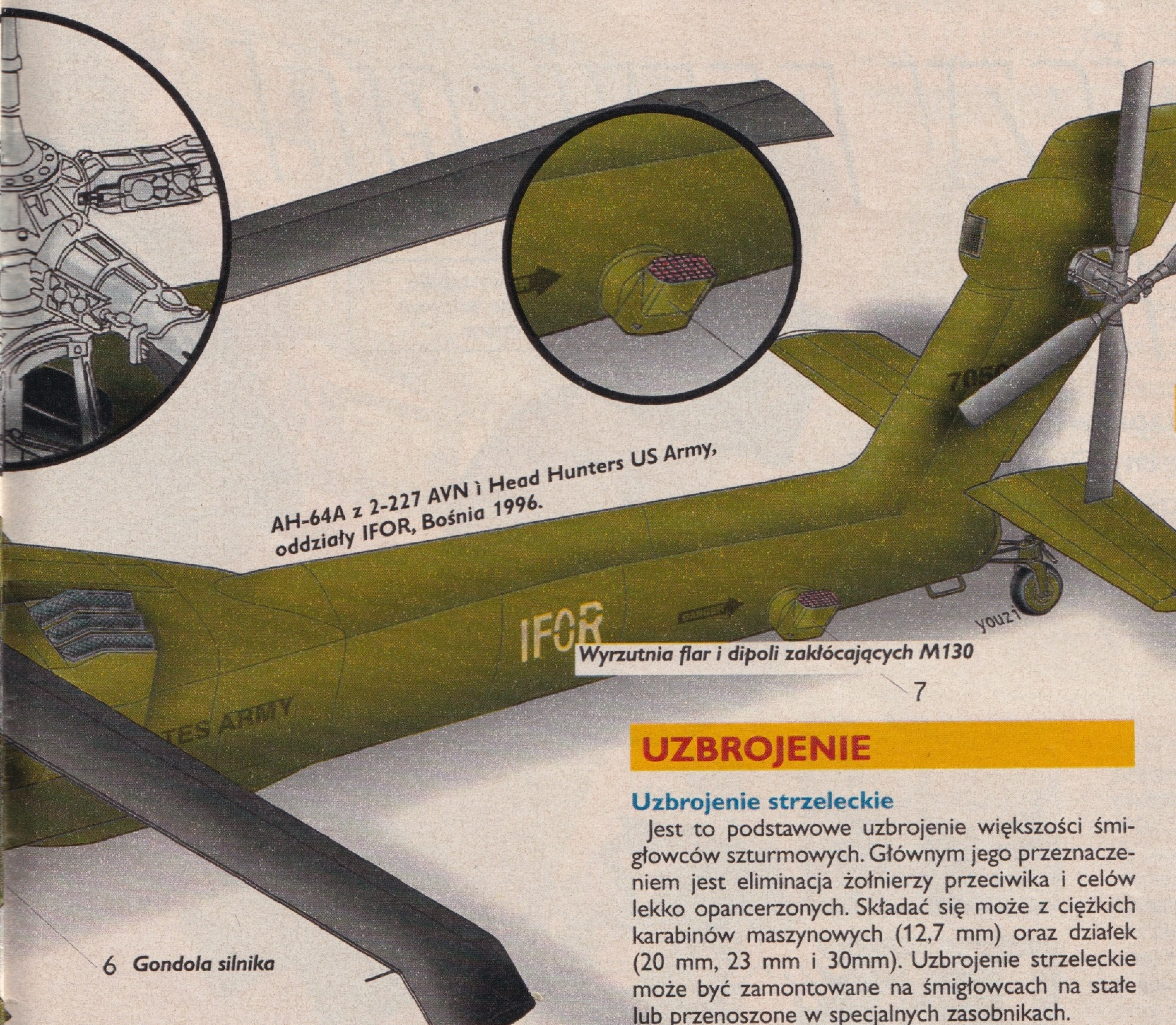
DWÓCH PRZECIW WSZYSTKIM

Podczas opracowywania koncepcji śmigłowca AH–1G Cobra przyjęto założenie, że optymalną załogę stanowić będzie pilot (dowódca) oraz strzelec (operator). Aby zmniejszyć przekrój czołowy maszyny, załogę usadzono w kabinie tandemowej (jeden za drugim). Pilot na górze, operator na dole. Doświadczenia bojowe szybko dowiodły słuszności tego założenia i układ taki stał się kanonem. Jedynymi konstrukcjami, które odbiegają od standardu, są rosyjskie KA–50 (jednoosobowa załoga) i KA–52 (piloci siedzą obok siebie).

Konstruktorzy KA–52 posadzili pilotów obok siebie



szturmowe



AH-64A z 2-227 AVN i Head Hunters US Army, oddziały IFOR, Bośnia 1996.

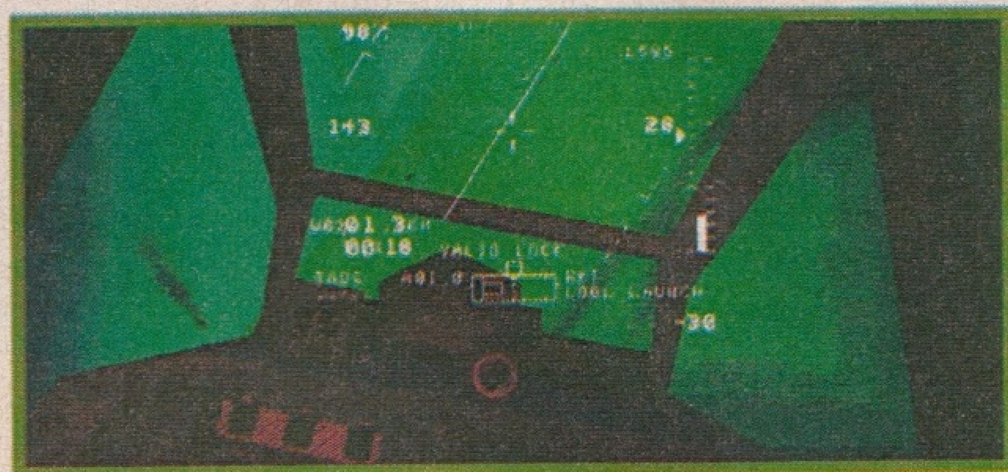
Wyrzutnia flar i dipoli zakłócających M130

7

6 Gondola silnika

WIDZIEĆ W NOCY

Jednym z wymagań, jakie stawia się przed współczesnymi śmigłowcami szturmowymi, jest możliwość prowadzenia działań w trudnych warunkach atmosferycznych i w nocy. Aby spełnić ten wymóg, zaczęto wyposażać maszyny w urządzenia pozwalające operatorom widzieć w nocy. Systemy te można podzielić na dwie grupy. Pierwsze z nich działają na zasadzie fotooptycznego wzmacniania światła szczątkowego – do obserwacji wystarczy najsłabsze nawet źródło światła np. gwiazdy. Druga grupa urządzeń opiera się na kamerach termowizyjnych – nie wykorzystują światła widzialnego, ale promieniowanie cieplne. Ponieważ wzmacniacze obrazu są urządzeniami stosunkowo lekkimi (i tanimi) stosowane są dość powszechnie. Termowizory natomiast, współpracujące z laserowym dalmierzem i podświetlaczem celu, wchodzą w skład systemów celowania i naprowadzania. Takie systemy zostały zainstalowane na AH–64 (PNVS/TADS).



Widok z AH–64 korzystającego z systemu PNVS

UZBROJENIE

Uzbrojenie strzeleckie

Jest to podstawowe uzbrojenie większości śmigłowców szturmowych. Głównym jego przeznaczeniem jest eliminacja żołnierzy przeciwika i celów lekko opancerzonych. Składać się może z ciężkich karabinów maszynowych (12,7 mm) oraz działek (20 mm, 23 mm i 30mm). Uzbrojenie strzeleckie może być zamontowane na śmigłowcach na stałe lub przenoszone w specjalnych zasobnikach.



Tak KA–52 robi użytek ze swojego 30 mm działka 2A42. Przeciwnik nie ma szans

Uzbrojenie rakietowe – niekierowane (NPR)

Jest to jedna z najstarszych broni stosowanych na śmigłowcach. Produkowana w wielu typach i kalibrach przez kilkadziesiąt firm na całym świecie. Może być używana do niszczenia celów naziemnych, stawiania zasłony dymnej, oświetlania celów i zakłócania systemów radarowych przeciwnika. Najbardziej rozpowszechnionymi systemami są: amerykański 70 mm FFAR (zasobniki M260, M261), francuskie 68 mm SNEB oraz rosyjskie 57 mm S–5 (zasobniki UB–16/32), 80mm S–8 (zasobniki B8W–20) i 122 mm S–13.



M261 w akcji. Trudno walczyć, gdy nic nie widać



Śmigłowce szturmowe narażone są na silny ogień obrony przeciwlotniczej

SAMOOBRONA

W związku z charakterem wykonywanych zadań śmigłowce szturmowe narażone są na duże zagrożenie ze strony obrony przeciwlotniczej. Aby zminimalizować straty zostały dobrze opancerzone i wyposażone w odpowiednie systemy przeciwdziałania. Składają się na nie urządzenia ostrzegające o oświetleniu promieniem lasera lub namierzaniu przez stację radiolokacyjną. Systemy te współpracują z wyrzutnikami flar i dipoli zakłócających. Niektóre śmigłowce wyposażono także w systemy aktywnego zagłuszania stacji radiolokacyjnych (AH–64) oraz mikrofalowego promiennika termicznego (AH–64, MI–24).

Uzbrojenie rakietowe – kierowane

Pociski przeciwpancerne kierowane (PPK) są najbardziej zaawansowanym technologicznie uzbrojeniem śmigłowców. Pierwsze pociski tego typu naprowadzane były ręcznie, według linii celowania. Strzelec musiał uchwycić obiekt markerem celownika i tak manewrować rakietą, aby utrzymać ją w linii celowania. System ten jest już przestarzały i mało skuteczny. Pociski kolejnej generacji naprowadzane są w sposób półautomatyczny, tzn. strzelec trzymał cel na celowniku, a system sam korygował (za pośrednictwem przewodu lub sygnału radiowego) tor lotu pocisku. W ten sposób naprowadzane są m.in: zachodnioeuropejskie pociski z rodzaju HOT, amerykańskie TOW oraz rosyjskie 9M17P Skorpion i 9M114 Kokon. Do kolejnej generacji PPK należą naddźwiękowe pociski kierowane za pomocą innych systemów. Najczęściej stosowane jest naprowadzanie na odbitą wiązkę lasera (cel oświetlany jest jego promieniem) lub bierne naprowadzanie w podczerwieni (pocisk kierowany jest na ciepło emitowane przez cel). Do tego rodzaju należy m.in. amerykański AGM-114 Hellfire (oba sposoby naprowadzania) i rosyjski 9M120 Wichr. Najnowsza generacja PPK to pociski kierowane na cel za pomocą radarów milimetrowych. Pierwszym tego typu pociskiem był AGM-114L Longbow Hellfire, stanowiący uzbrojenie amerykańskiego AH–64D Apache Longbow.

Oprócz pocisków przeciwpancernych, do arsenału śmigłowców szturmowych wchodzą również kierowane pociski powietrze–powietrze naprowadzane na podczerwień (AIM-9L Sidewinder, R-60, R-73, Stinger, Minstral, Igła-M).

Tekst i zdjęcie: Przemysław „Youzi" Szynkora

GAME BOY najmniejszy przyjaciel człowieka

CLICK! AKCJA!

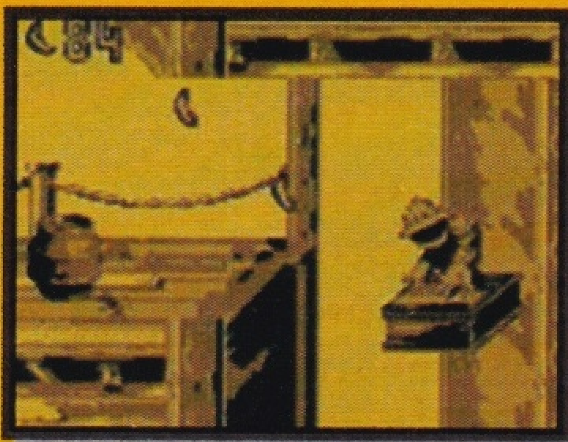
W konkursie CLICKA! i firmy LUKAS TOYS możecie wygrać konsolę GAME BOY COLOR! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak kiedyś miał nazywać się Game Boy Advance?

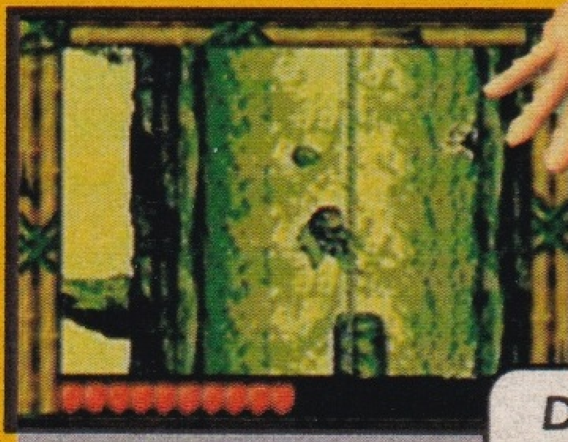
GBC występuje w kilku kolorach obudowy!

Jaka konsola robi ostatnio naprawdę zawrotną karierę? Nie jest to ani potężny Dreamcast, ani słynne Playstation 2. Na razie wygrywa mała konsolka GAME BOY COLOR. Jednak za jej plecami szykuje się silny przeciwnik i to do tego pochodzący z tej samej Rodziny...

HISTORIA

W 1989 roku Japończyk Gumpei Yokoi wpadł na genialny pomysł stworzenia konsolki, której główną zaletą byłyby bardzo małe wymiary. Tak narodził się GAME BOY. Dzięki temu, że można było schować go do kieszeni czy plecaka, zabrać na spacer do parku lub grać w gry w autobusie po drodze do szkoły, zyskał ogromną popularność. Później pojawił się ulepszony GAME BOY POCKET z jeszcze mniejszym ekranem, pobierający mniejszą ilość prądu oraz posiadający obudowę w kilku różnych kolorach. Taka konsolka zyskała sobie bardzo wielu zwolenników, chociaż szaleństwo miało dopiero się zacząć...







Donkey Kong to nieśmiertelna klasyka na małą konsolkę GB

CO ZA KOLOR

Prawdziwe wariactwo zaczęło się bowiem razem z pojawieniem się GAME BOY COLOR, czyli konsolki, na której gry wyświetlane są w kolorach. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że nie ma nic wciągającego w zabawie na małym ekraniku i pikselowatych postaciach, które oczywiście nie mogą stanowić konkurencji dla np. wyszukanej grafiki PC. Okazuje się jednak, że dzięki GBC można rozkoszować się wieloma przebojami, które posiadają bardzo wciągającą fabułę i mogą sprawiać niesamowitą wręcz frajdę. Swój udział w sukcesie GBC na pewno miały także pewne nieporzorne stworki – Pokemony (patrz ramka). Na horyzoncie pojawił się już jednak konkurent dla GAME BOY COLOR.







Do GB można także podłączyć specjalną kamerkę...

CZEKAMY...

Nowe dziecko firmy Nintendo na razie nosi roboczą nazwę GAME BOY ADVANCE (jeszcze jakiś czas temu miało nazywać się Atlantis). Jego twórcy oczywiście nie zamierzają zaszkodzić swojemu poprzedniemu dziełu. Tak więc konsolka na początku miała ukazać się w tym roku, ale sukces Game Boy Color zmusił producentów do przełożenia daty premiery. Nowy Game Boy ukaże się w Japonii już w sierpniu, ale reszta świata (na początku oczywiście USA) sprawdzi go dopiero w 2001 roku.

Do tej pory szefowie Nintendo nie chcieli ujawnić zbyt wiele szczegółów na temat swojego dzieła, zazdrośnie strzegąc tajemnicy. Nawet na E3 podano tylko tytuły dwóch gier (STAR TREK INVASION, VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE), które mają pojawić się na tej platformie. Nieco więcej szczegółów zdradzono na specjalnej konferencji Nintendo zorganizowanej w kwietniu w Seattle, kiedy to pokazano pewne możliwości konsoli członkom zespołów, które będą tworzyły na nią gry. Dzięki temu, mimo że na konferencję nie mieli wstępu dziennikarze, mogliśmy dowiedzieć się wielu ciekawych szczegółów na temat Game Boy Advance.



NOWA KONSOLA

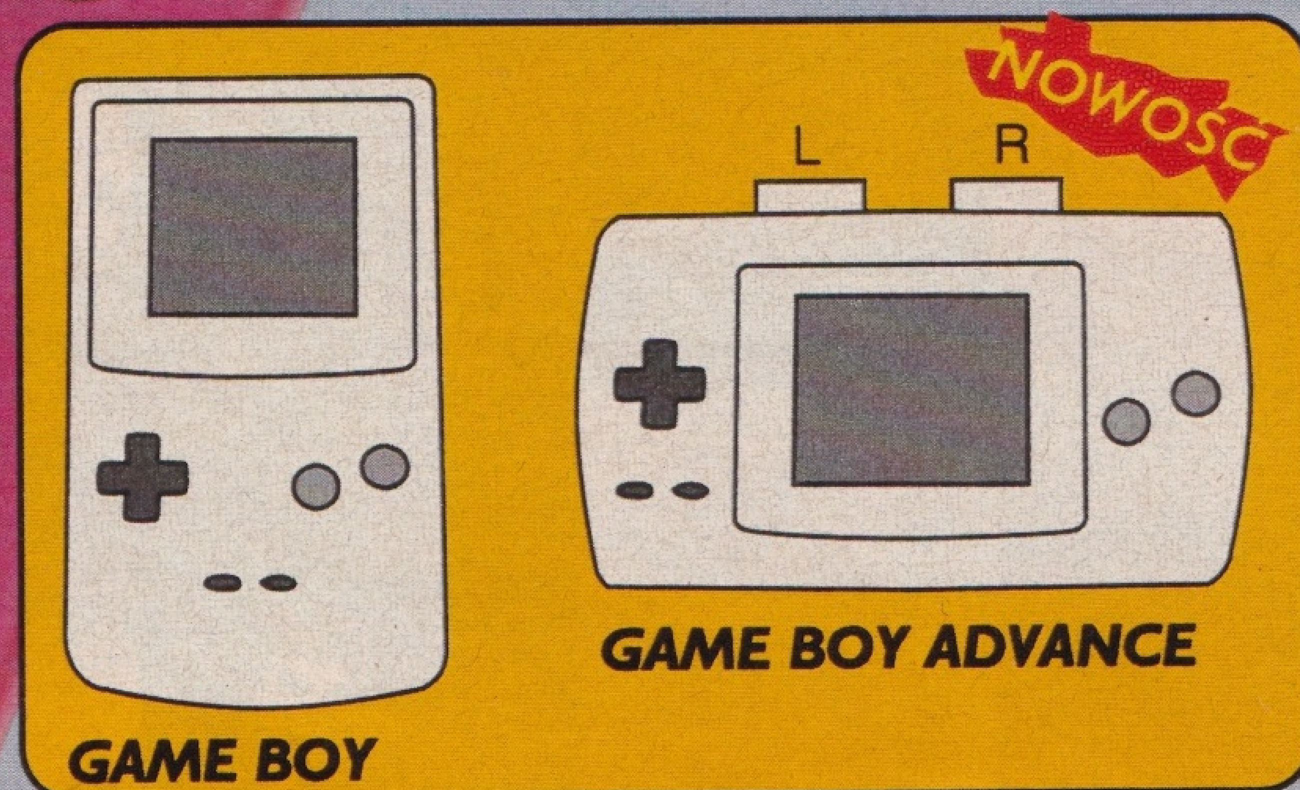
Czym może zaskoczyć graczy Game Boy Advance? Na pewno będzie w nim umieszczony potężniejszy procesor 32-bitowy. Dzięki temu polepszy się nie tylko grafika, ale także płynność gier. Obiekty na nowej konsoli będą sprawiały wrażenie trójwymiarowości dzięki specjalnemu przedstawianiu grafiki. Obraz ma być również bardziej kolorowy, a to dzięki możliwości jednoczesnego wyświetlania na ekranie do ponad 32000 kolorów z palety 65000! Oczywiście zostaną także ulepszone możliwości dźwiękowe w urządzenia , za które będą odpowiedzialne dwa chipy, w tym jeden znany już z Game Boy Color.

Inne będą również wymiary konsolki. Rozrośnie się ona wszerz. GBC ma około 135 mm wysokości i 80 mm szerokości, a w przypadku GBA wymiary mają być zupełnie odwrotnie. Guziczki zostaną inaczej rozmieszczone i zwiększy się ich liczba. Zmiany nie ominą również wyświetlacza, który będzie powiększony.

Zaletą konsolki miało być również podłączenie do Internetu, osiągnięte dzięki telefonom komórkowym. Na razie jednak przedstawiciele Nintendo niechętnie wypowiadają się na temat związków Internetu oraz GBA. Nie wiadomo więc, czy dalej chcą umieścić taką opcję w swoim nowym produkcie. Chętnie natomiast chwalą się możliwościami gry wieloosobowej (do czterech osób jednocześnie).

Porównanie możliwości konsolek Nintendo NOWOŚĆ

	GBC	GBA
Procesor	8-bitowy	32-bitowy
Wymiary	75x133 mm	135x80 mm
Wyświetlacz	2,3" TFT	2,9" TFT
Wymiary wyświetlacza	44x40 mm	61x40 mm
Rozdzielczość	160x140 piks.	240x160piks.
Maksymalna liczba kolorów wyświetlanych równocześnie	56	32768
Zasilanie	2 baterie AA	2 baterie AA



Pokémon atakuje

Niewiele jest krajów, które ominęło pokemonowe szaleństwo. Zabawa na GB polega na zdobywaniu i trenowaniu 150 (na razie) typów różnych Pokemonów. Na razie pojawiły się m.in. POKEMON BLUE, RED i YELLOW, film kinowy, koszulki, książki, gry karciane... Do Polski Pokemony mają zawitać we wrześniu

A CO Z GBC?

Czy pojawienie się nowej konsoli oznacza, że będziesz musiał wyrzucić swojego ulubionego Game Boya do śmieci? Ależ oczywiście, że nie. Wszystkie gry na poprzednią konsolkę będą również działały na nowej! Mają się one również znajdować na kartidżach. Będziesz mógł do GBA podłączyć także urządzenie przypominające znaną z Game Boya kamerkę. Nintendo ma również zadbać o kompatybilność GBA z Delfinem (następną konsolą NIntendo). W ten sposób będziesz mógł używać swojej małej konsolki do przechowywania danych, których nie chciałbyś ujawnić znajomym podczas wspólnej zabawy na Delfinie.

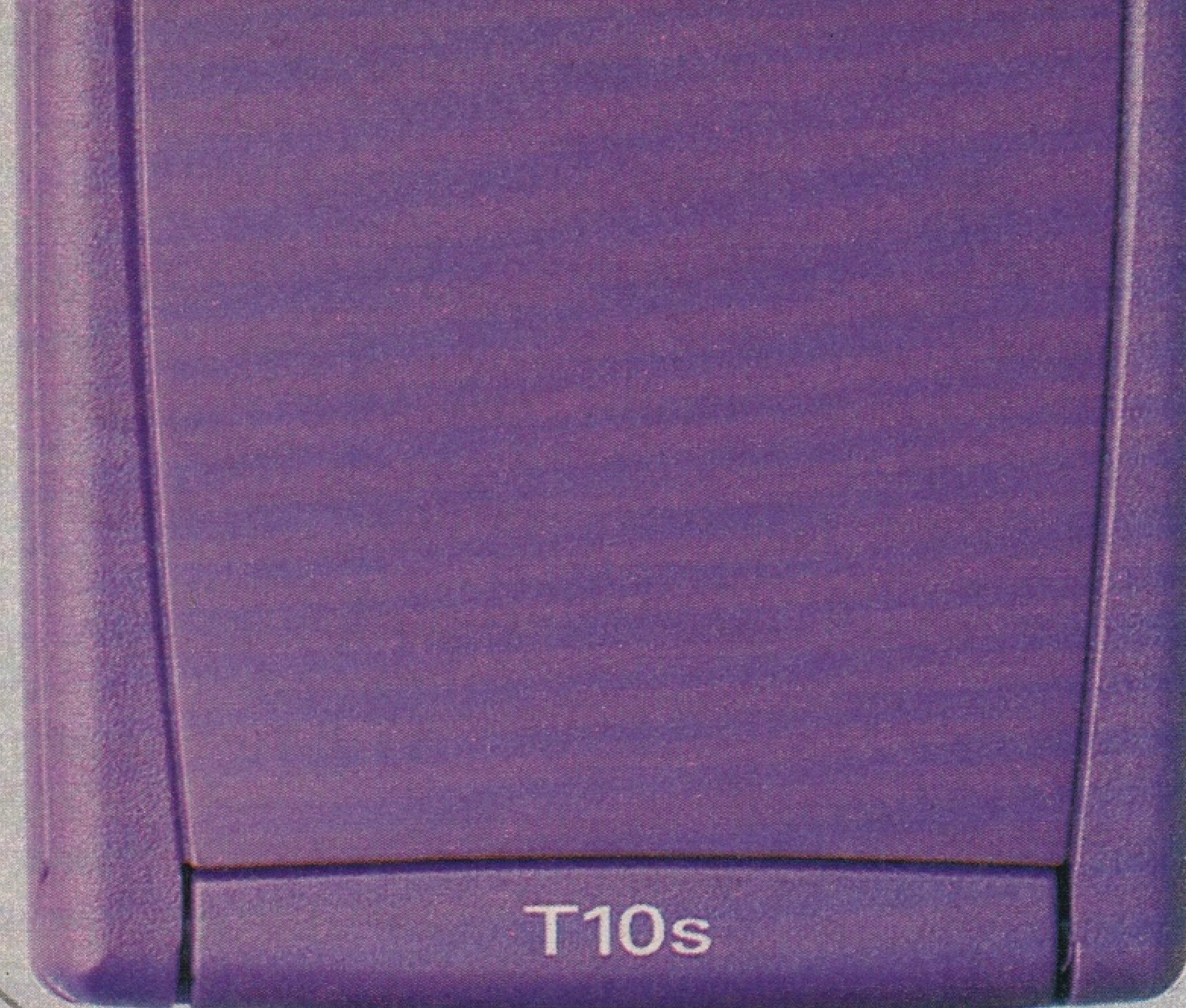
Oczywiście na razie to tylko liczby i specyfikacje, ale na konferencji w Seattle pokazano także demo gry YOSHI STORY, które prezentowało się bardzo ładnie. Do opracowania gier ma przyłączyć się ponad 130 firm z całego świata. Tak więc zapowiedzi brzmią naprawdę obiecująco. Teraz trzeba jeszcze uzbroić się w cierpliwość i zająć się „zabijaniem czasu" oczekiwania na GBA grami na GBC. Na pewno nie będzie to jednak czas stracony...

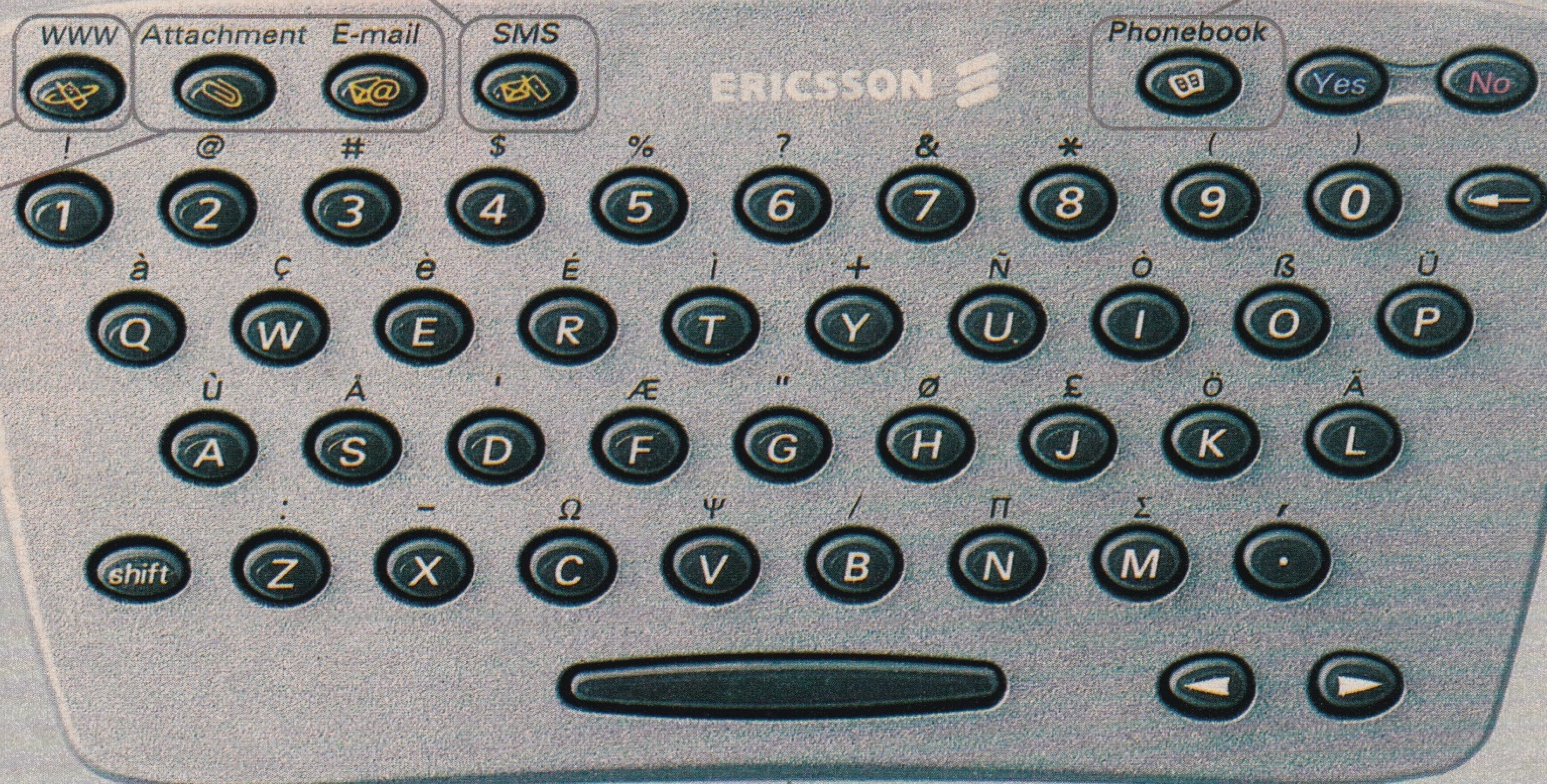


Bohaterowie gry YOSHI STORY. Prawdopodobnie będzie to pierwsza gra na GBA

Autor: Aleksandra „Krubik" Gygling. Konsole GAME BOY udostępnił do testów MediaMarkt

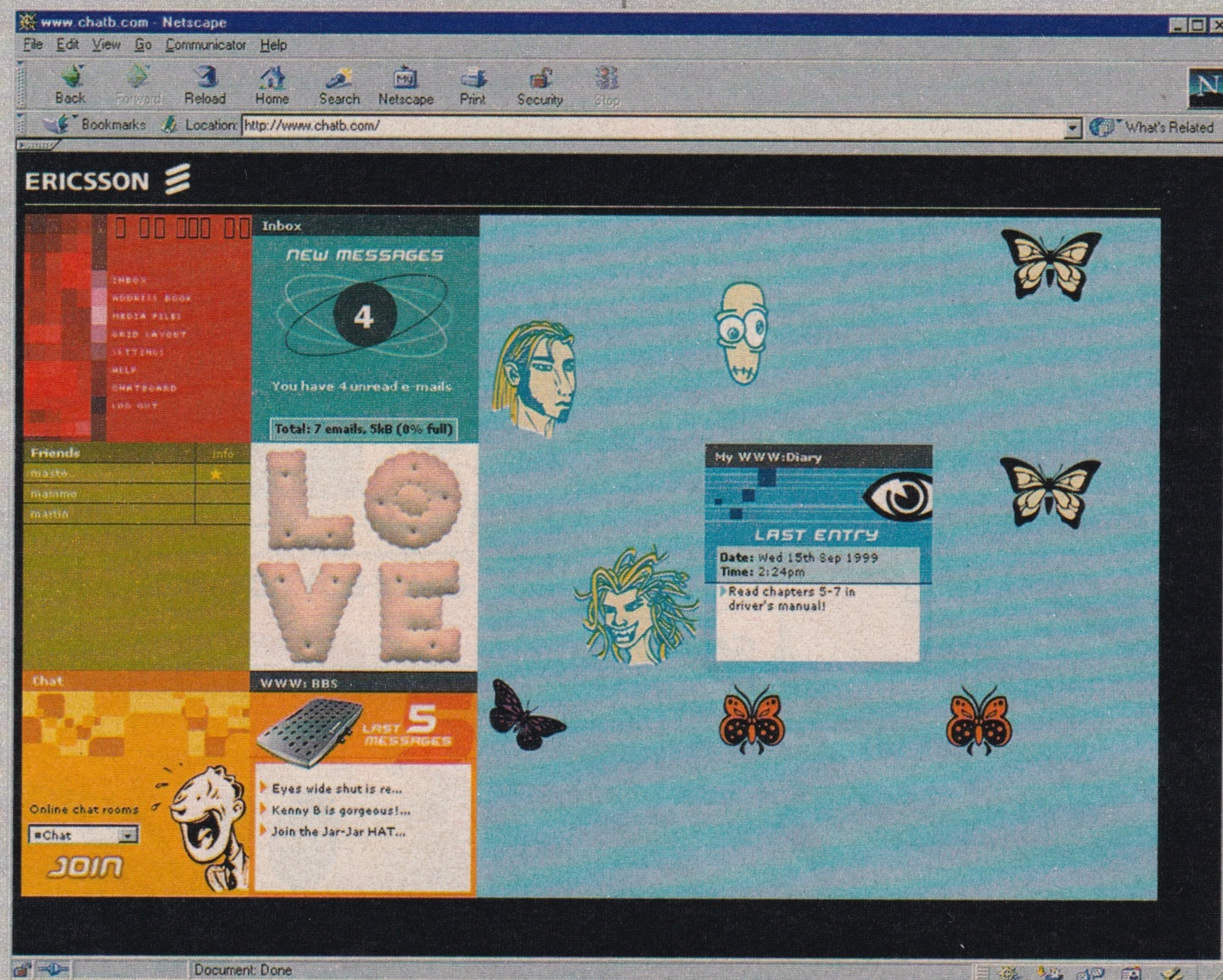
CHATBOARD™
Klawiatura lepsza od pióra





SMS. Klawisz SMS daje Ci bezpośredni dostęp do menu Wysyłania Wiadomości. Po prostu napisz wiadomość, wpisz numer telefonu, naciśnij **Yes** i gotowe.

WWW. Dzięki temu klawiszowi możesz zmieniać przez telefon różne ustawienia swojej prywatnej strony www. Możesz na przykład aktualizować książkę adresową lub kalendarz, poinformować przyjaciół gdzie w tej chwili jesteś oraz umieszczać wiadomości na tablicy ogłoszeń.



E-MAIL I ZAŁĄCZNIKI. Rejestrując się na STRONIE WWW SPOŁECZNOŚCI **CHATBOARD™**, dostaniesz osobisty adres e-mailowy. Po naciśnięciu klawisza E-mail, wiadomości wysłane z telefonu są przekładane na format poczty elektronicznej. Ze swojej prywatnej strony www możesz także wysyłać zdefiniowane uprzednio załączniki. Po prostu przyciśnij klawisz **Attachment** i wpisz nazwę załącznika.

STRONA WWW SPOŁECZNOŚCI CHATBOARD™. To Twoje wirtualne miejsce spotkań. Po zarejestrowaniu się, będziesz dostawać wiadomości i informacje. Możesz też zrealizować swoją pasję twórczą, zakładając własną stronę www przy użyciu gotowych bloków, które pomogą Ci w jej tworzeniu. Twoja strona www stanie się Twoim własnym centrum komunikacji, przez które będziesz mógł kontrolować przychodzące wiadomości i dzięki któremu inni poznają Cię lepiej.

Korzystanie z usług www, e-mail i załączników zależy od operatora.

www.ericsson.com/chatboard

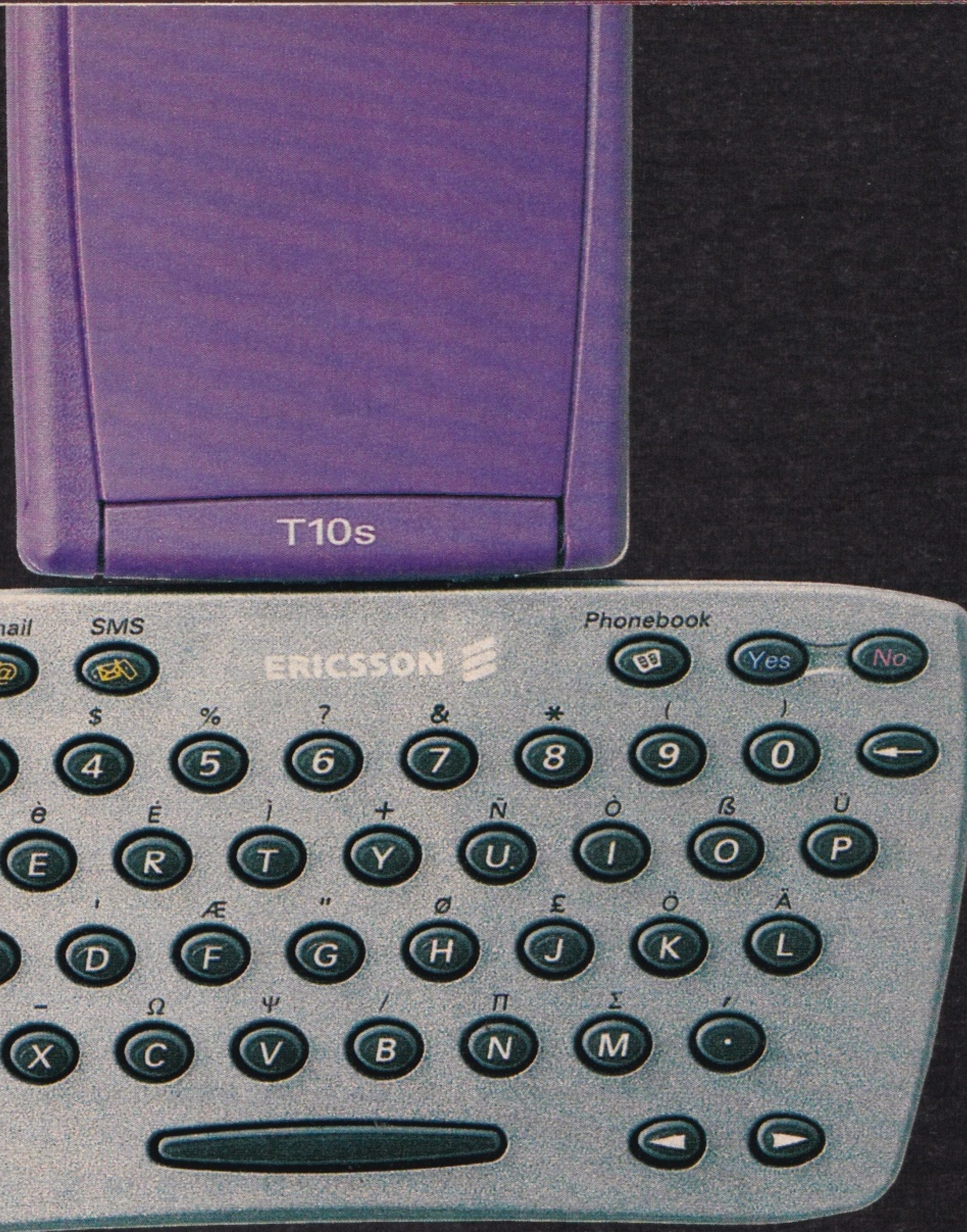
SPIS TELEFONÓW. Ten klawisz przeniesie Cię bezpośrednio do ustawienia Zapis w menu, kiedy telefon jest w stanie gotowości lub gdy przyjmujesz rozmowę. Wystarczy wtedy wpisać nazwę, którą chcesz zachować.

Stylowy, wykończony matowym metalem **CHATBOARD™** to pomost między telefonami komórkowymi a Internetem. Dzięki Stronie WWW Społeczności **CHATBOARD™** - www.ericsson.com/chatboard – masz pełen zasięg możliwości komunikacyjnych, gdziekolwiek jesteś.



KLAWIATURA.
Z klawiaturą **CHATBOARD™**, nie musisz naciskać jednego klawisza kilka razy, żeby wpisać odpowiednią literę. **CHATBOARD™** ma taki sam układ, jak używana na całym świecie angielska wersja klawiatury komputera. Pisanie na nim jest więc bardzo proste.

Niech Cię usłyszą



Fakty i dane

Wymiary:	105 x 51 x 12 mm
Waga:	35 gramów
Klawiatura:	49 klawiszy
Układ klawiatury:	międzynarodowy, angielski, niemiecki i francuski
Kompatybilność:	T 10s, A 1018s, T 18s, R 250s PRO, I 888 WORLD, SH 888, S 868 i GF 788e.

Zawartość pakietu:

CHATBOARD™
Etui
Podręcznik użytkownika

ERICSSON

NOWOŚCI

newsy newsy newsy newsy newsy newsy newsy

● **GDY NIKOGO NIE MA W DOMU...** Zakupy przez Internet to duża wygoda, ale i problem: co zrobić z przesyłką, gdy nikogo nie ma w domu? W Arlington w stanie Virginia pojawiły się kosze, do których dostawca pakuje zamówione produkty, po czym na specjalnym zamku wystukuje kod. W ten sosób wysyła sygnał do pagera odbiorcy. Gdy klient wróci do domu, wprowadzi swój kod, otworzy kosz i odbierze towar.

● **SZKODLIWE AKCESORIA?** Według brytyjskiego stowarzyszenia ochrony konsumentów popularne zestawy słuchawkowe (hands-free) do telefonów komórkowych są zagrożeniem dla zdrowia ich użytkowników! Podobno kabelek łączący telefon z mikrofonem oraz słuchawką działa jak dodatkowa antena, powodując kilkukrotne zwiększenie promieniowania elektromagnetycznego, wytwarzanego przez urządzenie. Jak na razie producenci komórek odmówili komentarza na temat tych informacji.

● **INTERNET I KABLOWA TV** Działająca m.in. na terenie Wałbrzycha firma DAMI zaoferowała abonentom swojej sieci telewizji kablowej nielimitowany dostęp do Internetu. Instalacja objęła obecnie około 100 osób i umożliwia transmisję danych z szybkością ok. 33.600 kbps. Miesięczny abonament wynosi 80 zł. Urządzenia potrzebne do stworzenia sieci dostarczyła firma 3Com.

● **MICROSOFT PROSI SĄD...** Prawnicy Microsoftu wystąpili do sądu USA z prośbą o rezygnację z zamiaru podziału korporacji na dwie firmy. W zamian imperium Billa Gatesa miałoby zaprzestać części działań, uznanych przez sąd za niezgodne z prawem. Przedstawiciele wymiaru sprawiedliwości stwierdzili jednak, że oferta Microsoftu jest niejasna oraz pełna dziur prawnych. A więc... nici z porozumienia?

● **DOSTĘP DO SIECI ZA DARMO!** Dell Europe zapowiada uruchomienie darmowego dostępu do Internetu. Usługa, tworzona we współpracy z British Telecom, ma być dostępna niestety tylko w Niemczech i Francji. Aby surfować w Sieci za darmo, potrzebne będzie oprogramowanie dostarczane z komputerami Dell Dimension. Cóż, a nam pozostają tylko marzenia o trochę tańszym, szybszym Internecie...

● **IRIDIUM NIE ZGINIE?** Jak pamiętacie, po bankructwie właściciela, satelity systemu Iridium miały zostać wprowadzone w atmosferę ziemską i zniszczone. Tak się jednak nie stało! Obecnie toczą się rozmowy na temat powtórnego uruchomienia systemu globalnej łączności. Czyżby do dwóch razy sztuka?

Diablo II po polsku

Pierwsze screeny już są, ale kiedy będzie gra?

Jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy, przedłużają się prace nad DIABLO II. Premiera polskiej wersji tej gry odbędzie się w tym samym czasie, co premiera wersji angielskiej i najprawdopodobniej nastąpi to 12 lipca.



Ciekawe, jakie polskie głosy usłyszymy w drugiej części gry?

Wydawca polskiej wersji gry – CD Projekt – zapowiada, że DIABLO II wydane będzie w bardzo ekskluzywny sposób. W pudełku, poza trzema kompaktami z grą, znajdzie się kilka bonusowych gadżetów, być może będą to plakaty, figurki i koszulki z emblematami DIABLO.

Prace nad polskim DIABLO II trwają. Przypominamy, że w Dublinie w Irlandii, gdzie znajduje się centrum lokalizacyjne gry, powstają równolegle obie wersje językowe – polska i angielska. Wiadomo też, że postaciom, podobnie jak w przypadku innych tytułów wydawanych w naszym kraju przez CD Projekt, głosów użyczą aktorzy. Jednak, zgodnie z sugestiami graczy, nie będzie wśród nich nikogo znanego z małego lub dużego ekranu.



Polska wersja Diablo II powstaje równocześnie z angielską, premiery odbędą się tego samego dnia

Magia muzyki

Każdy komponować może – trochę lepiej lub gorzej... Wystarczy najnowszy MAGIX MUSIC MAKER

Świat programów muzycznych zdaje się rozwijać w kierunku tzw. loop–based sequencers, czyli programów do „montażu" muzyki z gotowych próbek dźwiękowych. Najlepszymi przykładami są e–Jay i legendarny ACID.

W tej dziedzinie zapowiada się rewolucja. Firma Magix stworzyła dla amatorów multimedialnych kombajnów prawdziwe cudo – kolejną już wersję MUSIC MAKER GENERATION 5, który pojawi się teraz także w polskiej wersji językowej.

Jest on idealny dla wszystkich, którym nie wystarczają możliwości programów–zabawek, a jednocześnie nie potrzeba im tak skomplikowanych narzędzi jak Cubase VST.

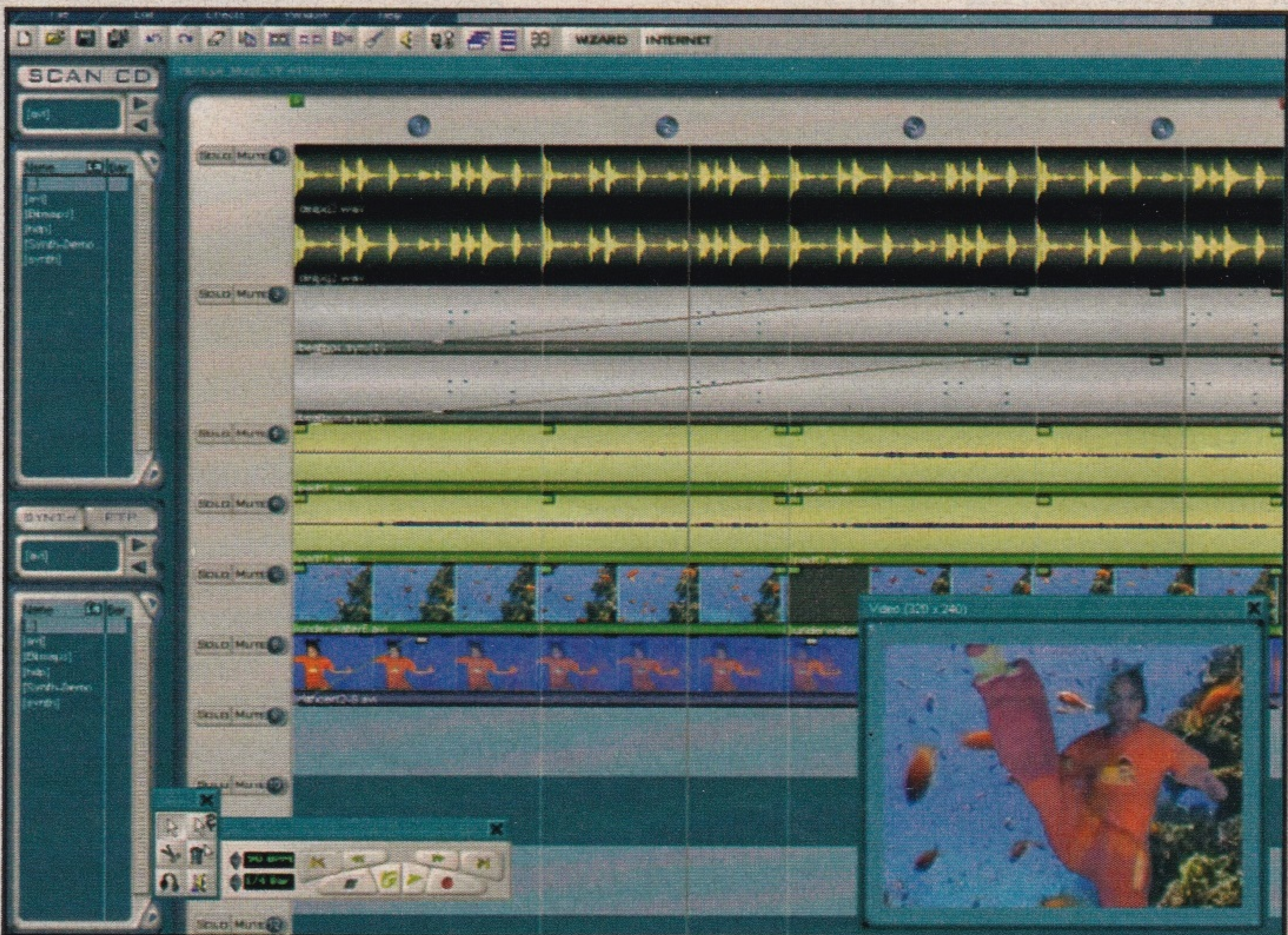
Cała moc MM tkwi w jego wszechstronności: możesz tworzyć muzykę w oparciu o frazy dźwiękowe, wykorzystywać instrumenty i pliki MIDI, a nawet – ZROBIĆ WŁASNY TELEDYSK!

MUSIC MAKER składa się z kilku modułów: samplera, automatu perkusyjnego, wirtualnego syntezatora – kopii maszyny Roland TB–303, oraz prostego i skutecznego zarazem modułu do tworzenia teledysków. Jednak prawdziwym przełomem w dziedzinie oprogramowania muzycznego, jest możliwość pracy nad projektem przez kilka osób za pośrednictwem Internetu! Dzięki MUSIC MAKER GENERATION 5 będziesz mógł wyprodukować hit wspólnie ze swoimi przyjaciółmi, bez względu na to w jakim zakątku Ziemi będą się oni znajdować.

MUSIC MAKER to kompletne narzędzie dla amatorów domowego muzykowania

Zawarte na dwóch dołączonych płytach (3 w wersji Deluxe) pliki WAV (dźwiękowe) i AVI (filmowe) oraz gotowe utwory z pewnością staną się dla ciebie źródłem inspiracji. Możesz korzystać również z własnych bibliotek dźwięków lub je po prostu kupić (znajdziesz tam płyty z wszystkimi popularnymi obecnie stylami muzycznymi). Jeśli więc nie brakuje ci kreatywności, twoje aspiracje sięgają dużo wyżej niż tylko komponowanie melodyjek w telefonie komórkowym, albo śni ci się kariera producenta muzycznego – MAGIX MUSIC MAKER GENERATION 5 będzie wymarzonym rozwiązaniem! A więc – powodzenia w show–businessie, może twoje przeboje zagoszczą nawet w MTV?




Ekran programu Music Maker Generation 5 – praca na tym programie jest prosta, przyjemna i bardzo... twórcza



PC	PSX	N64	DC	PL
Magix Music Maker				
99 zł	CODA			
Bardzo dobry program do komponowania muzyki i tworzenia wideoklipów...	5			

Teksty: Jacek L. Komuda, Michał Studniarek, Jacek Rzymowski, R.J. "Yackoo", Alien Factory, Zdjęcie: StockByte, Foto Studio

Dwa kółka i coś jeszcze...

Wakacje blisko – złóż rower swoich marzeń

Jeśli chcesz kupić rower, możesz skorzystać z multimedialnego katalogu ROWERY i sprawdzić cenę i rodzaj dostępnych na polskim rynku produktów. W opisywanej publikacji znajdują się informacje na temat ponad 1300 typów rowerów dostępnych w sklepach. W katalogu opisano także ponad 1200 części rowerowych, takich jak np. gripy, hamulce, koła, piasty, kierownice. W ROWERACH przedstawiono zarówno sprzęt tani, przeznaczony dla początkujących miłośników dwóch kółek, jak również drogie, wyczynowe rowery dla doświadczonych miłośników kolarstwa. Opisywany katalog posiada także opcję umożliwiającą obliczenie ceny roweru złożonego z samodzielnie wybranych części, a także sprawdzenie, ile kosztowałaby modernizacja dowolnego roweru.

okulary rudy project pycoon duel

arkus amt

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy BIKE ACTION możecie wygrać myltimedialny katalog rowerów! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Co to jest piasta rowerowa?

Ponad cztery godziny cierpliwości...

W Sieci pojawił się kolejny film, dostępny tylko poprzez Internet. Trwający 32 minuty obraz Quantum Project kosztuje 3 dolary 95 centów. Grają w nim Stephen Dorff (odtwórca głównego przeciwnika Blade'a) oraz Fay Masterson i John Cleese (znany z filmów o Monthy Pythonie). Fabuła jest dość prosta: pewien mężczyzna pragnie odnaleźć Boga poprzez naukę. Podczas prób z akceleratorem cząsteczek ma wizje swej byłej ukochanej Mii (Masterson) i spotyka gadający elektron. Objawienie prowadzi Paula do sprawdzenia swej wiary i woli... Najważniejszy jest jednak fakt, że jest to film dostępny wyłącznie poprzez Internet. Można go odnaleźć na stronie www.sightsound.com; ściąganie go poprzez modem o szybkości 56Kb potrwa jednak marne cztery do sześciu godzin.

CLICK!

REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Anna Kotlonek (korekta)

Graficy:
Jacek Goliatowski, Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowski, Krzysztof Marcinkiewicz, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!"
skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA
tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Mirosława Borkowska, tel. (022) 517-02-44

Dział reklamy:
Media Service Zawada
tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

Wędkowanie i... F117A

Bez komputera też można się dobrze bawić!

Aby łowić ryby, nie musisz już wychodzić z domu i chodzić nad rzekę lub jezioro, a potem cierpliwie czekać i czekać, aż jakaś ryba łaskawie połknie haczyk. Jeśli posiadasz SPORT BASS FISHING, możesz bawić się w wędkowanie, leżąc wygodnie na dywanie, lub siedząc w fotelu, a nawet jedząc śniadanie. Opisywane urządzenie to nic innego, tylko poręczny symulator prawdziwej wędki. Bawiąc się nim, można tak jak w rzeczywistości zarzucać linkę, a więc łowić na spinning, a potem, za pomocą korbki ściągać spławik z haczykiem i czekać, aż któraś z ryb skusi się na przynętę. W grze możesz ustalić kształt jeziora, w którym prowadzisz wirtualny połów, wybrać ustawienie łódki, a także głębokość, na którą zamierzasz zarzucić haczyk. BASS FISHING uwzględnia także warunki pogodowe – m. in. kierunek wiatru i przejrzystość wody, a jeśli ryba chwyci haczyk, gra drga w ręku niemal tak samo, jak prawdziwa wędka.

Zabawka ma tylko jedną wadę. Złowionej za jej pomocą wirtualnej ryby nie można usmażyć na patelni...

Możesz teraz zagrać także w symulator lotniczy. Oczywiście jeśli posiadasz STEALTH ASSAULT. Ta prosta gra zręcznościowa symuluje lot niewidzialnego myśliwca F 117 A. Na uwagę zasługuje dość nowatorski system sterowania samolotem. Wystarczy przyłożyć okular do oczu i przechylać się pod odpowiednim kątem w dół, w górę i na boki, aby F 117 A nurkował, wznosił się, skręcał. W opisywanej grze istnieje możliwość wyboru używanej aktualnie broni, można także wybrać jedną z 10 misji bojowych. Cena zabawek: STEALTH – 110 zł, SPORT BASS... ok. 60 zł

newsy newsy newsy newsy newsy newsy

● MUZYCZNY INTERNET

Muzyczni giganci: Sony i Universal Music ogłosili, że razem uruchomią cyfrowy kanał muzyczny, dostępny dzięki subskrypcji. Znajdą się w nim nagrania audio i video. Ma to być następny wielki krok w upowszechnianiu muzyki przez Internet. Podobne oświadczenie wydało również MP3.com.Inc. po tym, jak amerykański sąd uznał ich winnymi łamania prawa autorskiego. Firma opracowała subskrybowany kanał muzyczny, zawierający ponad 3400 utworów, w tym 300 darmowych nagrań. Miesięczna opłata za korzystanie z tych zasobów ma wynosić około dziesięciu dolarów.

● WIRUS W PRACY DYPLOMOWEJ

Filipińska prokuratura podejrzewa kilka osób o napisanie wirusa „I LOVE YOU", który zainfekował internetową pocztę elektroniczną w wielu krajach i zniszczył wiele plików. Wśród nich jest dwójka uczniów manilskiej szkoły informatycznej – rodzeństwo de Guzmanów. Prokuratura ma na oku przede wszystkim Onela de Guzmana, który – w ramach pracy egzaminacyjnej – napisał program podobny do wirusa „I LOVE YOU". Tymczasem likwidacja zniszczeń, jakich dokonał wirus, będzie kosztowała około 10 miliardów dolarów. W Polsce wirus nie wyrządził zbyt wielkich szkód, choć jego ofiarami padło kilka darmowych serwisów internetowych oraz sieć telefonii komórkowej ERA GSM.

● 10 MILIONÓW KONSOL DLA AMERYKANÓW

Wiadomo już, kiedy odbędzie się premiera nowego typu konsoli Playstation 2 w USA. 26 października tego roku do sklepów trafi pierwszy milion tych konsol. Cena sprzętu została ustalona na 299 dolarów. Będzie to swego rodzaju promocja, bo koszt wytworzenia jednego egzemplarza Playstation 2 wynosi ok. 350 dolarów. Jednak Sony spodziewa się, że nawet po podniesieniu ceny w USA sprzedanych zostanie do marca 2001 około 2 miliony konsol. W Japonii do tej pory sprzedano 1.8 miliona Playstation 2.

● RAZEM ŁATWIEJ?

Na przełomie kwietnia i maja doszło do połączenia dwóch polskich dystrybutorów gier komputerowych, firm Mirage i IPS Computer Group. Nowy gigant nosi nazwę IM Group i będzie sprzedawał gry takich firm, jak: Electronic Arts, EIDOS, Westwood, 3DO... Zgodnie z zapowiedziami, ceny nowych tytułów mają być dostosowane do polityki cenowej IPS, czyli gry będą tańsze. Firmie IM Group życzymy powodzenia i... oczekujemy na najnowsze hity!

KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.
Kupony ważne są do połowy czerwca

LISTY

Witamy ponownie w naszej skrzynce pocztowej! Przez ostatnie dwa tygodnie jak zwykle przysporzyliście sporo pracy listonoszom. Dziękujemy za wszystkie uwagi, także te krytyczne. Dzięki temu możemy się dowiedzieć, co Wam się podoba w CLICKU!, a co powinniśmy zmienić. Staramy się oczywiście odpowiadać na każdy e-mail, jednak części z Was (chyba w pośpiechu) zdarza się podać błędny adres zwrotny...





MAC TO TEŻ KOMPUTER

Dzień dobry!
Bardzo smuci mnie brak w waszym czasopiśmie działu (nawet maleńkiego), dotyczącego komputerów Macintosh. Ja i wielu moich znajomych mamy takie maszyny w domu (niektórzy również w pracy) i bardzo byśmy chcieli poczytać o nich nie tylko w prasie przeznaczonej dla grafików.

Z wyrazami szacunku:
Jaromir K. Kopp

Dzień dobry
Niestety, polscy dystrybutorzy i producenci programów często zapominają o tym, że na świecie istnieją komputery Macintosh. Click! jest pismem głównie o grach komputerowych, tymczasem w naszym kraju nie ukazuje się zbyt wiele produktów przeznaczonych dla wspomnianych komputerów. Myślę jednak, że z pewnością już wkrótce napiszemy coś o Macintoshach. Na pocieszenie dodam, że my również darzymy „Maki" sporą sympatią, a w redakcji wszyscy pracujemy na tego typu sprzęcie.

CO TO TAKIEGO PASCAL?

Szanowna redakcjo Clicka!
Kupiłem ostatnie trzy numery Clicka! i zauważyłem w nich bardzo ciekawe artykuły. Czy moglibyście poświęcić trochę miejsca na elementy Pascala? Temat ten interesuje nie tylko mnie, ale także kolegów.

Heniek

Cześć Heńku
W Clicku! także ukażą się w niedługim czasie artykuły na temat różnych języków programowania. Z pewnością przybliżą ten temat naszym Czytelnikom.

MNIEJ SCREENÓW!

Redakcjo Clicka!
Na początek chciałem wam pogratulować niezłego startu na polskim rynku prasy komputerowej. Muszę także przyznać, że znalazłem u was kilka niedociągnięć. W testach gier, moim zdaniem, znajduje się zbyt dużo screenów, mogłoby być ich mniej, a w zamian za to więcej tekstu. No, ale te błędy można wybaczyć – wasze pismo jest bardzo młode...
Jeszcze jedno: w każdym numerze przydałoby się kilka słów wstępu, opis zawartości Clicka! i zapowiedź tego, co będzie za dwa tygodnie.

pozdrawia
Luk@s z Toruni@

Witaj Luk@sie
Uważamy, że każdy z naszych Czytelników ma prawo zobaczyć na własne oczy, jak wygląda każdy z opisywanych w Clicku! produktów, dlatego nie chcemy zmniejszać iliczby screenów przy opisach i zapowiedziach gier. Poza tym – nie lubimy zbyt długich tekstów, bo dla nas liczy się bardziej jakość, a nie ilość. Click! z założenia ma być ciekawy i kolorowy, a nie szary i nudny.
A co do zapowiedzi: w świecie gier dzieje się tyle ciekawych rzeczy, że czasem trudno przewidywać, co wydarzy się w najbliższych dniach. Poza tym bardzo lubimy robić Wam niespodzianki.

Rozwiązania konkursów z nr. 09/00

SHOGUN
Odpowiedź brzmi: **Daimyo**
Nagrodę, grę SHOGUN, otrzymuje:
Barbara Kochman z Warszawy

MAJESTY
Odpowiedź brzmi: **Ardania**
Nagrodę, grę MAJESTY, otrzymuje:
Michał Dmochowski z Warszawy

LEMMINGI
Odpowiedź brzmi: **Tak, Lemingi istnieją naprawdę! Są to niewielkie ssaki z rodziny chomikowatych**
Nagrodę, grę LEMMINGI: REWOLUCJA, otrzymuje:
Katarzyna Tusiewicz z Krakowa

PLANESCAPE: TORMENT
Odpowiedź brzmi: w Kostnicy
Nagrodę, grę PLANESCAPE: TORMENT, otrzymuje:
Paweł Szostak ze Stargardu Szczecińskiego

EDYCJE SPECJALNE
Odpowiedź brzmi: **ZSRR**
Nagrodę, grę COMMAND&CONQUER: WORLDWIDE WARFARE, otrzymuje: Jacek Makuch z Kozienic

FRUGO
Odpowiedź brzmi: **Marian**
Nagrody, plecaki FRUGO, otrzymują:
Szymon Kot z Warszawy
Maciej Kasperski z Wrocławia
Andrzej Sakowicz ze Szczecina
Piotr Tichanów z Głubczyc

KONKURS NIKE
Odpowiedź brzmi: **Geo Force**
Nagrody, piłki NIKE, otrzymują:
Krzysztof Kłopot z Lipy
Adam Wojciechowski z Mysłowic
Rafał Stepiuk z Rokitna
Elżbieta Mozalska z Ełku
Rafał Przydział z Sędziszowa
Łukasz Ruszczyk z Grabowa
Paweł Leszczyński z Wrzosowej
Radosław Polak z Włodawy
Paweł Pląskowski z Grodziska Wielkopolskiego
Tobiasz Tomczak z Wrocławia
Michał Sąsiadek z Ropczyc
Michał Zajdel z Krosna
Jędrzej Zatoń z Poznania
Ryszard Ospara z Wrocławia
Paweł Mikulski z Radomia
Łukasz Łupiński z Ostrowii Mazowieckiej
Przemek Furdal ze Żnina
Andrzej Piłat z Lubina
Michał Litwiński z Zakopanego
Mateusz Białas ze Stęszewa

Nagrody, książki z fotografiami piłkarzy ufundowane przez NIKE, otrzymują:
Łukasz Maroszek z Gorzowa Wlkp.
Rafał Romanowski z Nasielska
Przemysław Nowak z Ciechanowa
Marcin Długokęcki z Morąga
Przemysław Bednarkiewicz z Turka
Łukasz Słoma ze Szczecina
Arkadiusz Janicki ze Szczecina
Wojciech Wodzisławski ze Szczecina
Grzegorz Wilczyński z Łaska
Jerzy Wścibski ze Szczecina
Piotr Janicki z Rzeszowa
Grzegorz Alaszewicz z Wrocławia
Remigiusz Dudka z Polkowic
Piotr Kuczan z Wałbrzycha
Sebastian Giszter ze Słupcy
Łukasz Jaryk z Dobieżyna
Michał Wróbel ze Skierniewic
Marcin Trzos ze Świebodzic
Piotr Karbownik z Gościęlina
Hubert Pawlikowski z Łodzi
Krzysztof Krupa z Bytomia
Agnieszka Majcherczyk ze Skawiny
Dawid Sidor z Rusinowa
Robert Wiencław z Poznania
Tomasz Głowacki z Chocianowa
Szymon Lulewicz z Bielska–Białej
Adam Szyna z Katowic
Cezary Kubiński z Chełmka
Rafał Kaczmarczyk z Olkusza
Robert Brzozowski z Gdańska

TOP 20 / nr 10
Grę Settlers III Pak wygrał: Rafał Czumakow z Nidzicy

Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji!

CLICK! KUPON NA MDK2
CLICK! KUPON NA METAL FATIGUE
CLICK! KUPON NA GRAND PRIX WORLD
CLICK! KUPON NA MONOPOLY
CLICK! KUPON NA CREATIVE
CLICK! KUPON NA SAMOCHODY WWW
CLICK! KUPON NA TOP 20
CLICK! KUPON NA GAMEBOY
CLICK! KUPON NA ROWERY
CLICK! KUPON NA ZESTAW MINI POP

Dlaczego Obcy nie odwiedzili Ziemi...

1. NOWOCZESNA ZIEMSKA TECHNOLOGIA
Ponieważ Obcy są znacznie bardziej od nas rozwinięci pod względem technicznym i nie zainteresują ich nasze wynalazki. Po co więc się męczyć i tutaj przylatywać? Aby zobaczyć superszybkie procesory? Hmm, kilka razy szybsze mają w podręcznych kalkulatorach...

2. SUPERNOWOCZESNA TECHNIKA OBCYCH
Na obdarowanie nowinkami technicznymi też nie mamy co liczyć. Człowiek jest istotą na tyle groźną, że mógłby nawet najbardziej pacyfistyczny wynalazek przerobić na broń... i przy jej pomocy wykurzyć przybyszy. Nawet pomoc w zakresie hodowli roślin wydaje się być pomyłką – ach, te gigantyczne, pożerające ludzi rosiczki... Albo giga pokrzywy (oczywiście jako skutek uboczny kilku eksperymentów).

3. CHĘĆ POZNANIA NOWEJ KULTURY
Współczesna sztuka bywa dosyć oryginalna i trudna w odbiorze nawet dla Ziemian. Muzyka disco-polo, rap oraz heavy metal spowodowałyby niewątpliwie trwałe uszkodzenia delikatnych narządów słuchu Obcych.

4. WZGLĘDY KRAJOZNAWCZE
To, że nasza planetka jest niebieska (patrząc z kosmosu, oczywiście) to jeszcze nic nie znaczy. We wszechświecie jest całe mnóstwo ciał niebieskich z większymi górami, głębszymi oceanami, zimniejszymi zimami i bardziej cuchnącą atmosferą. Czymże szczególnym jest więc Ziemia?

5. LUDZIE JAKO POŻYWIENIE DLA OBCYCH
Również sam człowiek nie bardzo nadaje się do konsumpcji (zarówno na zimno, jak i na ciepło). Po pierwsze – głównym składnikiem naszych ciał jest woda, a ta nie jest zbyt pożywna. Po drugie – spora część populacji posiada przykry smak nikotyny. Po trzecie – cała reszta albo jest zbyt ciężko strawna (ach, ta nadwaga...), albo anemicznie chuda, żylasta i koścista.

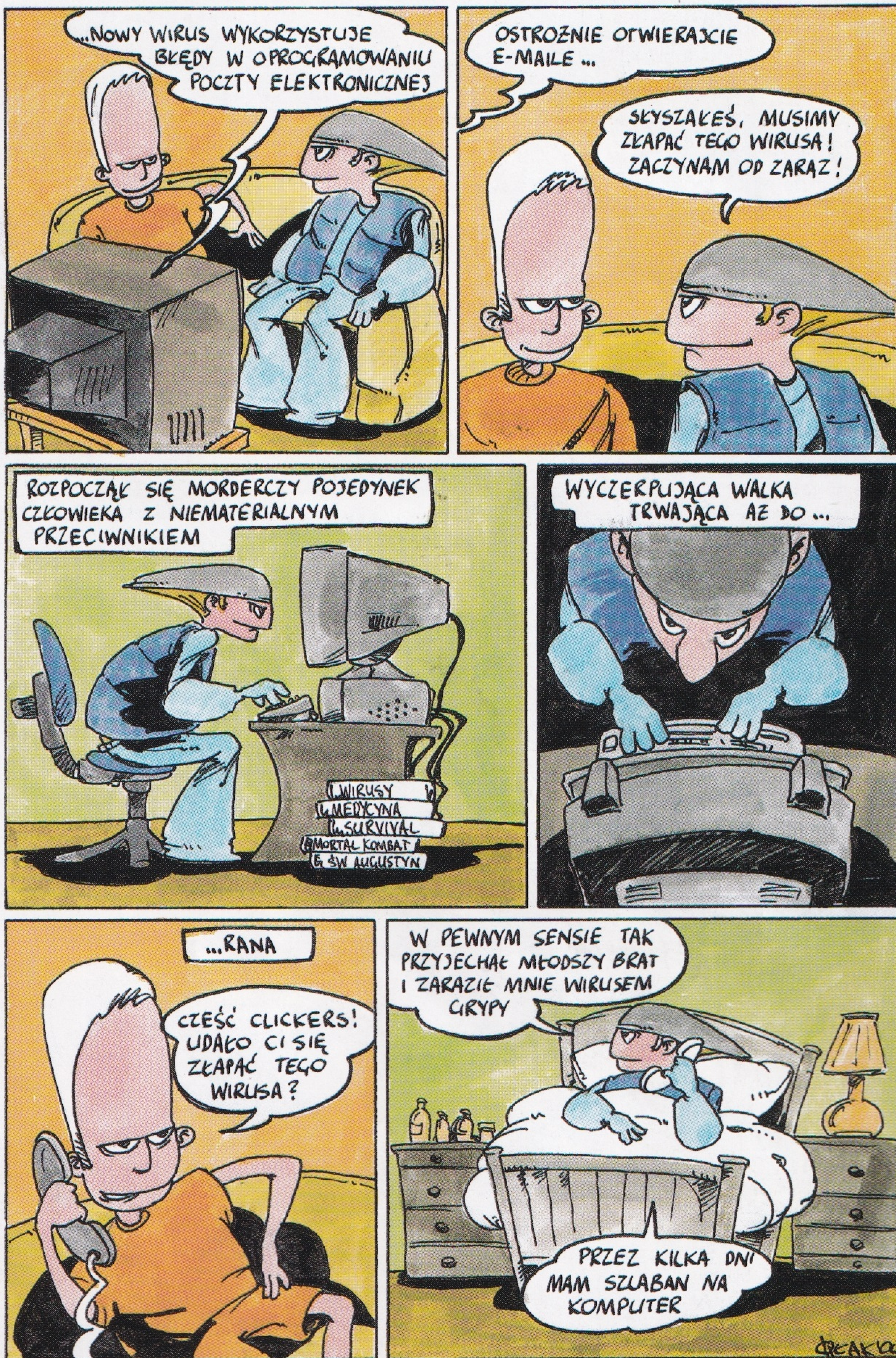
6. ZIEMIANIE NIEWOLNIKAMI?
Równie duży problem sprawiłoby Obcym zmuszenie ludzi do pracy. Leniwe ziemskie społeczeństwo nie zagwarantowałoby jakiejkolwiek sensownej wydajności pracy (o dokładności nie wspominając). A poza tym roboty Ufoków i tak są w stanie podnieść większy ciężar, nie mówiąc już o pracy w +100° C.

7. EKSPERYMENTY BIOLOGICZNE I GENETYCZNE
Do tego potrzebne są, jak powszechnie wiadomo, trochę bardziej rozwinięte istoty. Przyjmując naszą skalę porównania, dla Obcych stanowimy zapewne stworzenia znajdujące się pomiędzy amebą a makrelą...

Jak więc widzisz, oczekiwanie wizyty Obcych na naszej planecie jest kompletnym nonsensem. Najpierw musielibyśmy posiadać coś, co zainteresowałoby bardziej od nas rozwiniętą cywilizację...

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE! ODC. V





SUPERSYSTEM...

9/05/2002
Już jutro w sprzedaży pojawi się najnowsza wersja świetnego systemu operacyjnego Doors XXI i pół. W końcu skończą się moje problemy z komputerem...

> Błąd systemu AE35F53
>
> Program nieznany wykonał operację niewykonalną, co spowodowało jego zamknięcie. Wszystkie dane zostały stracone. Aby kontynuować naciśnij klawisze Ctr + Alt + Del
>
> NIE RÓB TEGO WIĘCEJ!

10/05/2002
Decydujący moment instalacji. Zgodnie z zapowiedziami, Doors jest w pełni zgodny z technologią „Plug & Pray"* – wykrył wszystkie podłączone (a nawet stojące obok i niewłączone urządzenia). Super!

10/05/2002
Jest mały problem. Pod nowymi „drzwiami" nie działa mi część gier. I filmy z DVD jakoś skaczą. Skorzystam z uaktualnienia sterowników z Sieci, może to coś da?

12/05/2002
To był błąd. Po aktualizacji komputer padł na amen. Całe szczęście zadziałał system HOPE™ (Help dOors & Press Enter). System startuje, ale tylko w rozdzielczości 640 na 480 i 16 kolorów.

> Zagrożenie dla systemu!
>
> Wykryto próbę instalacji czegokolwiek. Działanie to jest niezgodne z 8734234 zasadą bezpiecznej pracy.
>
> SYSTEM ZABLOKOWANY!

13/05/2002
Nie mogę dać sobie rady z tym złomem! Twierdzi, że nowe sterowniki nie posiadają certyfikatu i ich nie uruchomi. Nie pozwala też zainstalować starych, bo wykrywa nowe i uważa, że są lepsze... Koszmar!

14/05/2002
Pożyczyłem od znajomego kartę graficzną. Komputer usunął stare i nowe sterowniki, a następnie zainstalował standardowe. W końcu mogę się zająć resztą sprzętu.

15/05/2002
Działa już prawie wszystko. Szkoda tylko, że nigdzie nie ma sterowników do drukarki (nie mogę nic wydrukować) oraz do skanera (wiesza się po włączeniu). Przydałby się jakiś upgrade driverów do karty muzycznej (straszliwie rzęzi) oraz modemu (łączy się z prędkością 300 bps). Wolę poczekać jednak na przetestowane wersje sterowników...

16/05/2002
Niespodzianka... Z 25 najczęściej używanych przeze mnie programów 15 nie działa jak należy (pozostałe wcale). Jak na razie nie ma też nowych wersji...

17/05/2002
Zainstalowałem stary system. Mogę teraz pracować normalnie...

CLICK!

